PS2专辑 Vol.6

PS2专辑 Vol.6

MV

珍藏游戏金曲MV DVD

收录23首高清晰画质PS2游戏金曲MV
全部中日（英）双语可开关字幕

DVD VIDEO

贵州音像教材出版社 ISRC CN-G09-08-0048-0/V.J6

224页精彩内容
游戏金曲MV DVD

值得收藏的系列完结号！

完结号特别策划

重磅内容《蓝色回忆录》、《见证时代的足迹——PS2群英谱》，
精心勾画史上最畅销主机PS2的轨迹，带你重温PS2诞生至今的光辉时刻，
绝对是每个PS2玩家都不应错过的内容！

经典攻略研究

《战国BASARA 2 英雄外传》、《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》
《异世纪传说3 THE FINAL》、《SD高达G世纪 战魂》、《超级机器人大战Z》
《女神异闻录 PERSONA4》、《寂静岭 起源》
《玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们》、《虹吸战士 黑镜》、《高达无双 特别版》
《超级机器人大战OG外传》、《无双大蛇 魔王再临》

PS2专辑

Vol.6

ALL About PlayStation2 You Wish To Know

□○△×

CONTENTS 目录

特别推荐



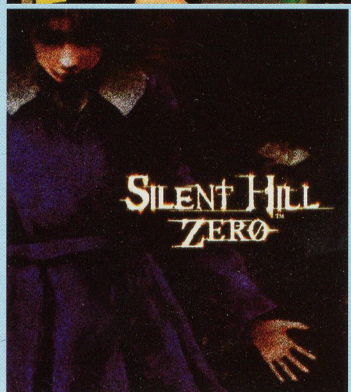
经典攻略研究





游戏小说

名制作人访谈



PS2

至尊游戏年鉴

PLAYSTATION2

PS2至尊游戏年鉴 阅读说明

游戏中文译名

这里只给出游戏的中文译名，参照UCG杂志的中文译名而来。由于封面上已经有原名，所以这里不再重复提供游戏原名。部分游戏若有海外版，会加上括号单独说明。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以帮助大家进行导购。

权威游戏介绍

以150到500字左右的篇幅，介绍游戏的大致特色。务求让大家对游戏有一个基本的认识。根据游戏的重量级别分为150字、250字、500字这三种规格。

游戏画面欣赏

让大家从感性的角度来认识这款游戏。这里选出的都是该游戏最具代表性的游戏画面。

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们



发行商	Gust	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年5月29日

UCG评分 26

本作和前作一样仍然是以校园为舞台展开全新的冒险，不过首次引入的男女主角设定让主线流程的丰富程度达到了系列作品的最高程度，不但每个学期能够接受的课题不一样，所能加入的同伴以及触发的友情事件也是完全不同的。角色培养方面虽然是以调合新物品为首要条件，但是根据最后成品的以太值，玩家所能学习的基础能力也会有所差别，因此更强调合理利用同伴的"支援调合"能力。"Unite模式"下新增的"协力技"和"极限防御"又是对前作"Burst模式"的再次强化，合理利用它们的效果不但能使战斗效率大大增加，华丽的技能演出也相当有魄力。

对应周边	无对应周边	记忆要求	136KB	推荐指数	★★★★☆





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 系统新颖度：

游戏基本信息

关于该游戏的基本信息，注意游戏类型已经全面升级为中文版。

UCG评分

UCG杂志黄金眼栏目对该游戏的评分，黄金珍藏级别的游戏以金色标注（并非所有游戏都有评分）。

推荐指数

编辑们对该游戏的推荐指数，从低到高为1星（★☆☆☆☆）到5星（★★★★★）。

游戏的分项评价

从五个不同角度来细评这款游戏，最后还有一项特别评分，针对不同游戏的不同特色，该项目的名称也有所不同。

PS2至尊游戏年鉴 游戏索引

2007年9月～2008年9月（以下排列顺序按照游戏名称本刊译名的拼音首字母顺序排列）

异世纪传说3 THE FINAL



发行商	Banpresto	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2007年9月6日

UCG评分 21

作为系列的第三作，这款游戏针对以往作品的系统和战斗特色进行了进一步优化。虽然游戏本身的进化程度并不明显，但各种丰富的要素却足以满足老玩家的挑战欲望。多达一百部的各类战斗机器人成为了玩家收集的目标。此外，对于高手级玩家，游戏的最高难度以及完美评价也是值得挑战的目标。不过，游戏本身的操作系统还是存在一些瑕疵。比如，玩家无法在瞬息万变的战场中迅速切换或解除已经锁定的目标，而游戏中己方机体的行动规则却是默认指向锁定目标。在面对需要经常切换目标进行灵活作战的情况下，这种操作上的缺陷十分不利于玩家。

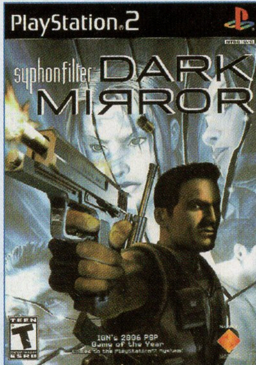
对应周边	无对应周边	记忆要求	110KB	推荐指数	★★★☆☆





画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 爽快度

虹吸战士 黑镜

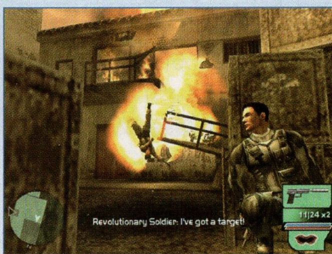


发行商	SCEA	类型	动作射击
游戏人数	1～4人	发售日	2007年9月18日

UCG评分 20

作为一款PSP向PS2逆移植的大作，游戏在画面上自然称不上惊艳，不过本作最吸引人的还是系列老牌主角Gabe Logan的间谍经历。游戏中可以选用的武器种类非常多，其中不乏一些秘密潜入时必不可少的经典装备。游戏操作与系列前作类似，只是在使用第三人称视点镜头时与前作稍有不同。游戏故事模式中拥有简单、普通、困难三个难度供玩家选择。在通过故事模式后便可以开启任务模式。在任务模式中进行战斗时，电脑会记录下玩家的各种战斗数据，还可以凭借数据的增长来提高等级。游戏中共有6种级别，其中每个级别又分为4个等级，一共24个等级。

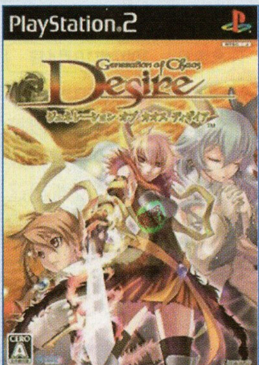
对应周边	无对应周边	记忆要求	1255KB	推荐指数	★★☆☆☆





画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 武器精彩度

混沌世纪 欲望



发行商	Idea Factory	类型	策略角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2007年9月27日

游戏融合了《混沌世纪》初代和《混沌世纪 NEXT》的全部内容，并将最初的战斗系统进行了重新制作，从而使战斗的策略性得到了进一步提升。平时玩家可以在战场上修建建筑物，利用它们对某些角色和兵种的能力加成可以让作战单位发挥最大的战斗力，在对抗敌人时更加游刃有余。另外在同类型游戏中常见的1对1战斗模式在本作中也改为了“集团战”，玩家可以将一个作战单位划分为小队长、前卫、后卫三个部分，并且通过小队长和属下的攻击方式组合出各种连携攻击，甚至通过不断地强化角色还能让属下的总数达到30的上限，实现30对30的超魄力战斗。

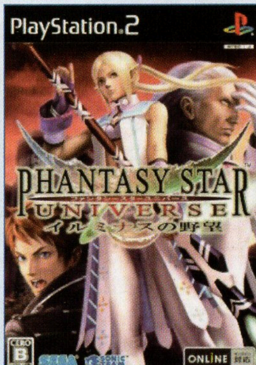
对应周边	无对应周边	记忆要求	140KB	推荐指数	★★★☆☆





画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 战略度

梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望



发行商	SEGA	类型	动作角色扮演
游戏人数	多人在线	发售日	2007年9月27日

本作是2006年8月31发售的《梦幻之星 宇宙》的资料片，“故事模式”的内容和前作网络模式追加的“第二章”相同，除了追加“玛古系”魔法发射装置、“暗影系”自动攻击装置、激光鞭、回旋标等武器外，进入新追加的任务中还能在全新的场景中进行冒险。比较让人遗憾的是，本作中取消了“网络模拟模式”（Extra），但玩家在前作“网络模拟模式”中的游戏存档却可以直接继承到游戏的“故事模式”中，让主线流程的难度大大减低。而战斗中追加的“瞬间攻击和反击系统”比较考验玩家的反应力，在适当的时机按键可以提高伤害或进行反击。

对应周边	无对应周边	记忆要求	238KB	推荐指数	★★★★☆





画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 战斗爽快度

死神BLEACH 战士之刃2

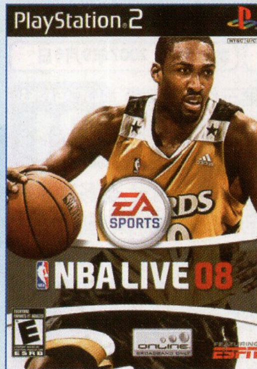


发行商	SCE	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2007年9月27日

作为系列的第二款作品，游戏的各个方面都有着明显的进步。本作依然从各个方面体现出作为“超绝剑戟动作游戏”的爽快乱斗式玩法。玩家在游戏中不仅可以选用原作中登场的绝大多数人气角色，还可以与朋友一起进行最多四人的同台对擂。战斗画面遵循原作的风格，显得十分华丽。此外，新增加的特殊攻击要素也是本作的一大亮点。

推荐指数 ★★★☆☆

NBA Live 08

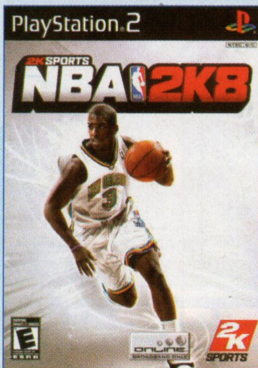


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月1日

每年都要推出续作的“《NBA Live》系列”如今已经迈进了一个相当成熟度的时期，不过PS2版所使用的引擎与前几作相比并没有什么变化，画面和系统上也没有太大的变化，追求爽快感的篮球游戏玩家能够轻松上手。球队的球员转会方面自然是07～08赛季的阵容，明星球员在球队中的作用更加明显，突破上篮等动作也更加流畅。

推荐指数 ★★★☆☆

NBA 2K8

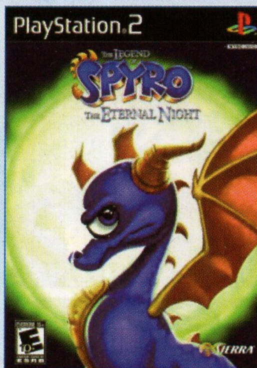


发行商	2K Games	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月2日

新蜂王克里斯·保罗的代言告诉我们，《NBA 2K8》更加强调通过球员间的配合来发起进攻，一味的突破迎接玩家的将是对方中锋无情的封盖。“《NBA 2K》系列”向来追求的就是真实的篮球游戏，所以游戏的手感非常扎实。明星球员在真实比赛中的代表性动作也是游戏的一大卖点，玩家可以在游戏中控制球员做出特殊的个人动作。

推荐指数 ★★★☆☆

小龙斯派罗 永恒之夜

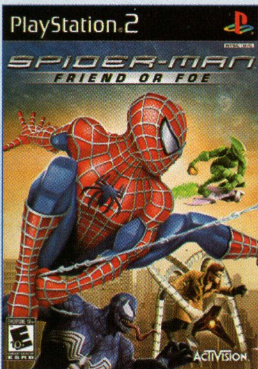


发行商	Sierra Entertainment	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2007年10月2日

斯派罗的最新冒险将仍然是面向儿童的动作游戏。这条紫色的小龙将会有新的喷射攻击技能、格斗移动的元素，还加入了新的狂暴攻击技能。在新的故事里斯派罗拥有可以扭曲时间的能力，继续和妄图毁灭龙族的邪恶侵略者战斗到底。但游戏的平衡性不是很好，有的操作比较尴尬，有时候慢动作技能显得多余。但本作的音乐依然很优秀。

推荐指数 ★★★☆☆

蜘蛛侠 敌或友

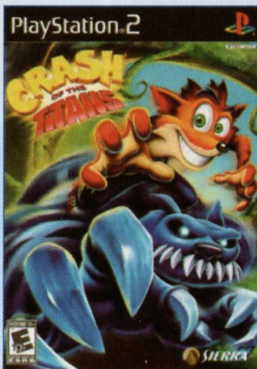


发行商	Activision	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月2日

在这个游戏里，玩家不但可以扮演蜘蛛侠，还可以扮演他的正义伙伴甚至反面对手。因为一个共同的魔头出现，正邪两派的角色联手起来讨伐魔头，这应该就是游戏的最大魅力了。游戏的难度很低，动作要素差强人意，还有一丁点儿隐藏要素。游戏的全部魅力都在于合作过关，不过单调的流程使得通关过程也不怎么美妙。

推荐指数 ★★☆☆☆

古惑狼 泰坦

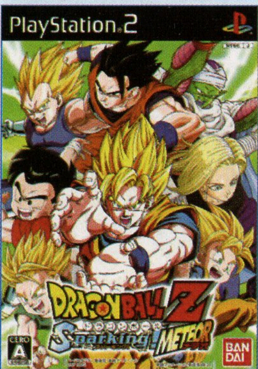


发行商	Sierra Entertainment	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2007年10月4日

这款经典的老牌动作游戏的中加入了全新的系统，古惑狼在游戏中可以操纵被打晕了的敌人，利用它们的不同特性去打倒大型的敌人。如此循环往复，游戏开发者把这个过程形象地比喻成“生物链”系统。不同的怪物还可以用来解开关卡中的谜题。不过由于需要频繁的操纵怪物，所以在玩了一段时间之后可能稍嫌重复。

推荐指数 ★★★☆☆

龙珠Z 电光石火 流星

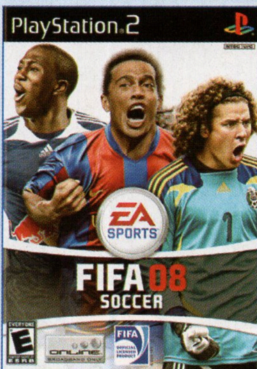


发行商	NBGI	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月4日

“《龙珠Z》系列”向来都是以高速爽快的战斗系统吸引《龙珠》FAN的眼球，本作收录的Z战士再次创造了新高，几乎在原著中出场的人物几乎都可以在游戏中找到，哪怕只有几句台词的角色……除了丰富的登场人物之外，游戏还收录了原著大量的资料，比如声优以及人物关系介绍等，几乎可以当作《龙珠Z》的百科全书来使用。

推荐指数 ★★★☆☆

FIFA 08

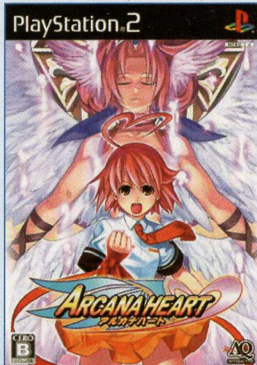


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月9日

“《FIFA》系列”近些年来的素质在稳步上升，对于每年都要登场的体育游戏来说，这一点实在难能可贵。前作中采用的新引擎在本作中得到发扬光大，新的AI系统可以对足球的运动做出实时反应，并进行多精度处理；同时球员也会根据场上情况做出真实的反应，比如来自对方的进攻威胁或者队友创造的机会，跑位也会因此更智能。

推荐指数 ★★★☆☆

阿尔卡那之心



发行商	AQ Interactive	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月11日

UCG评分 26

本作是人气同名街机游戏的移植版，而特色鲜明女性的角色以及各种装扮则是游戏的一大卖点，喜欢"萌系角色"的玩家都可以尝试一下。对战中除了决定出战的角色外，给她们装备上不同的"阿尔卡那"还可以施展出各种华丽的连续攻击，即便是不太擅长动作游戏的玩家也可以乐在其中。和最初的街机版相比，PS2版重新制作了片头动画，并且在战斗和故事模式中实现了全程语音，新增的"鉴赏模式"中玩家可以随意欣赏所有角色的精美插画，解除时间限制的"练习模式"也让玩家能够放心地磨练技艺，尝试不同角色与"阿尔卡那"组合出的攻击特点。

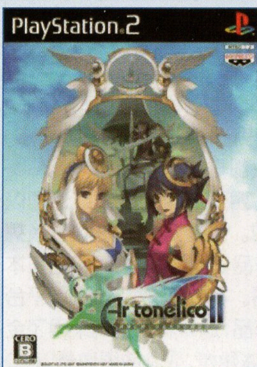
对应周边	无对应周边	记忆要求	410KB	推荐指数	★★★☆☆





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 系统新颖度：

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗



发行商	Banpresto	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2007年10月25日

UCG评分 24

游戏的主要系统都继承自系列初代，战斗中玩家需要根据敌人的攻击节奏来按键承受后方诗魔法少女受到的伤害，当魔法咏唱的倍率达到一定数值后发动诗魔法就能将强大的敌人一击必杀。丰富的收集要素同样是游戏最大的特色，通过战胜敌人获得的素材，玩家可以根据配方书合成出各种有用的道具和装备，而实际得到的物品也会跟调合时选择的女主人公发生变化。诗魔法少女作为战斗中的主力并不能通过累积经验值的方式成长，玩家必须购买结晶体来给女主人公沐浴以提升基础能力，而完成精神领域中的各种事件则能学会新的诗魔法。

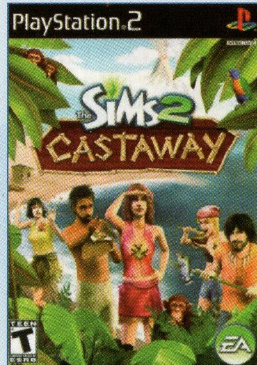
对应周边	无对应周边	记忆要求	310KB	推荐指数	★★★★☆





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 收集度：

模拟人生2 荒岛余生

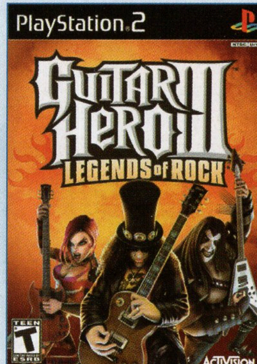


发行商	EA	类型	模拟育成
游戏人数	1人	发售日	2007年10月22日

和以前的《模拟人生》有很多不同，本作中主人公们遇上了一场海难，被困在了一座热带的岛屿上，玩家可以自由地选择自己的道路：是努力生存之后再逃出小岛，还是自力更生将小岛建成梦想的热带天堂，完全由你做主。同时你还可以不断的探索各个小岛，甚至还会碰到你的冒险同伴。美中不足的是偶尔会出现读盘时间过长的问题。

推荐指数 ★★★☆☆

吉他英雄III 摇滚传奇

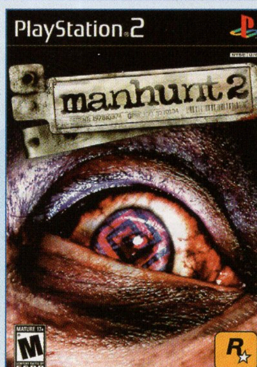


发行商	Activision	类型	音乐
游戏人数	1～2人	发售日	2007年10月28日

虽然本作开发商从过去的Harmonix换成了Neversoft，但游戏感觉并未改变，超强的音乐曲目阵容使其成为系列爱好者乃至摇滚乐迷都不容错过的梦幻之作，游戏各机种累计销量因而突破了千万大关，是音乐游戏历史上空前的辉煌。游戏中还新增了战斗模式和BOSS战，并且满足核心玩家的需要加入了超高难度模式。

推荐指数 ★★★☆☆

侠盗猎魔2

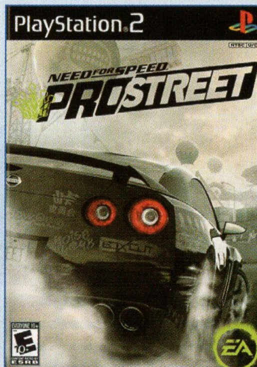


发行商	Rockstar Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2007年10月29日

由于本作中充斥着各种对杀戮行为的赤裸裸地刻画，相对于前作那更是有过之而无不及，以至于游戏还未上市就被海外多家机构谴责叫停。游戏的背景极度肮脏阴暗，玩家在游戏中扮演恐人魔计划的最终实验品，玩家需要用各种残忍的手段对敌人进行毫无人性的还击。过于细腻的杀戮场面或许是本作最大的优点。

推荐指数 ★★☆☆☆

极品飞车 职业街头赛



发行商	EA	类型	竞速
游戏人数	1～2人	发售日	2007年11月13日

本作一改前几作的风格将重点放在了竞速的真实性上来，游戏从夸张的街头飙车风改成了严谨的公路赛，游戏的手感也从爽快改为了写实，车身的重量感被很好的体现了出来，不过想要像以前那样做出漂移可就不那么简单了。游戏为玩家提供了各种挑战模式，你可以在周游全球的过程中挑战包括漂移和计时赛等多种项目，成为世界上最好的赛车手。

推荐指数 ★☆☆☆☆

超级机器人大战 特勤司令官2



发行商	Banpresto	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2007年11月1日

UCG评分 19

虽然间隔了很长时间，但这款续作的进化程度并不明显。作为一款推出在PS2末期的游戏，本作的画面实在是过于简单。尽管游戏的流程比前作明显加长，但游戏的剧情却缺乏变化，甚至可以明显看出有赶工的迹象。作为一款标榜为《机战》旁系性质的作品，游戏本身无论是战斗节奏还是背景音乐都缺乏应有的热血和爽快感。此外，游戏中的角色AI十分低下，敌方经常会作出一些匪夷所思的奇怪行动，而己方的成员也经常不服从玩家发出的行动指令。总之，这款游戏从各个方面来看都是漏洞百出，实在难以让传统的《机战》爱好者提起兴趣。

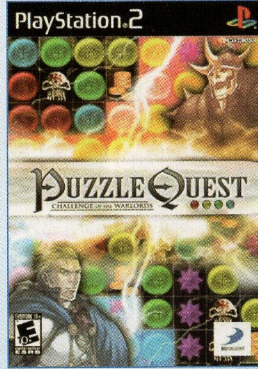
对应周边	无对应周边	记忆要求	66KB	推荐指数	★☆☆☆☆





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
策略度：

益智之谜 战神的挑战



发行商	D3 Publisher	类型	益智
游戏人数	1～2人	发售日	2007年11月13日

本作在所有主流机种、掌机以及PC、手机上均推出过，是难得的休闲佳作。这款以"三连珠"为规则的传统益智游戏，极具创意地融入了策略角色扮演元素，在剑与魔法的世界里，玩家可选择不同职业的主角，在城堡与村庄间移动，完成主线与各种支线任务。除了普通的战斗，玩家还可以攻城略地，为自己的城堡添加各种设施，学习敌人的魔法，抓捕野兽等等，所有这些均以不同玩法的三连珠来完成。游戏中有等级、属性、装备、魔法特技的概念，让益智对战的变化更加丰富。由于游戏内容丰厚，一周目通关需要20小时以上，耐玩度方面有足够保证。

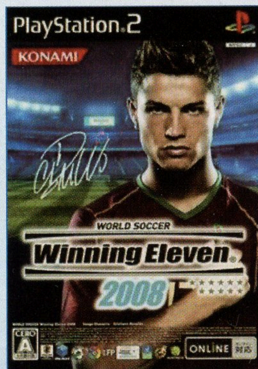
对应周边	无对应周边	记忆要求	128KB	推荐指数	★★★★☆





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
上瘾度：

世界足球 胜利十一人 2008



发行商	Konami	类型	体育
游戏人数	1～8人	发售日	2007年11月22日

UCG评分 26

在次世代版的《WE2008》雷倒了众WE饭之后，PS2版反倒成为了最好玩的《WE2008》，虽说PS2版游戏相比前作进化不大，几乎是在前作的基础上更新数据而已，但是起码相对稳定成熟的引擎不会让玩家像次世代版那样玩得憋屈。曼联当家球星罗纳尔多成为了本作的代言人，球员的动作也经过了细微的调整。虽然次世代版中增加的动作并没有在游戏中出现，不过游戏的界面和模式还是保持一致的，"大师联赛"依然是游戏的主打模式，准备画面时的可视窗口会即时反映出玩家近期的动作。可惜的是颇受好评的"一球成名"模式并没有在游戏中出现。

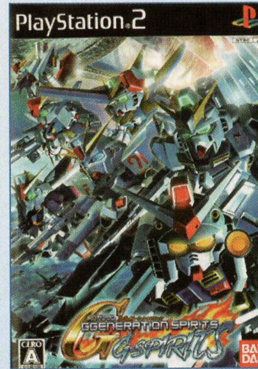
对应周边	多重对战连接器	记忆要求	772KB	推荐指数	★★★★☆





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
创新度：

SD高达G世纪 战魂



发行商	NBGI	类型	策略
游戏人数	1人	发售日	2007年11月29日

UCG评分 24

无论从哪个角度来看，这款集合了"宇宙世纪"高达系列全部作品的游戏都堪称系列玩家的无上至宝。游戏本身的系统可谓是以往作品的集大成。只要是曾经接触过系列中的任何一部作品，那么就可以轻易地在本作中感受到共鸣。不同于之前在PS2平台上推出的两款作品，这一次的游戏采用了全新制作的3D机体建模，战斗动画也是以2D动画渲染的形式进行完全重制过的。除了对系统的整合优化以及画面表现力的提升之外，游戏中针对MS的开发也进行了更为合理的调整。并且，游戏的读盘速度明显加快，以往令人头痛的缓慢读档从此一去不复返了。

对应周边	无对应周边	记忆要求	21KB	推荐指数	★★★★★





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
核心度：

战国BASARA 2 英雄外传

发行商 Capcom | 类型 动作
游戏人数 1～2人 | 发售日 2007年11月29日

UCG评分 23

作为《战国BASARA 2》资料篇的本作，并未完全收录原作的全部内容，不过可以使用全部角色以及全部战场，还能部分继承2代的记录。游戏的最大变化就是增加了片仓小十郎等8名可以使用角色。此外还增加了3个故事模式和6个外传故事模式，共计16个全新的战场。本作还增加了天下统一模式下的双打，以及专门的对战模式。游戏的重要模式——大武斗会在本作中变为可以双人挑战，因此难度大为下降，通过的时间也缩短了不少。收集要素方面，游戏增加了新的称号，装备道具比2代多了30个，要想圆满的话会花掉玩家的大量时间。

对应周边 无对应周边 | 记忆要求 215KB | 推荐指数 ★★★★☆



画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 爽快度

最终幻想XI 阿鲁塔纳的神兵

发行商 Square Enix | 类型 网络角色扮演
游戏人数 多人在线 | 发售日 2007年11月22日

《最终幻想XI》的第四张资料篇，在追加新地图和敌人的同时，全新的“舞者”、“学者”职业也让玩家在培育角色时有了新的选择。战斗方面加入了让人热血沸腾的“集团战”，不但玩家可以按照自己的喜好选择阵营，在实际战斗中也不再是一味的单打独斗，进军、补给、建造阵地对玩家的整体规划能力提出了很高的要求，更强调玩家间的配合与默契。

推荐指数 ★★★☆☆

摇滚乐队

发行商 MTV Games | 类型 音乐
游戏人数 1～4人 | 发售日 2007年12月18日

本作是“《吉他英雄》系列”开发商Harmonix被MTV Games挖走之后打造的原创音乐游戏系列，在《吉他英雄》的基础上，加入了架子鼓和麦克风，附带全套控制器的豪华版售价因而高达160美元。而如果花血本买入了这一套音乐迷们的究极设备，你将享受到至高的摇滚乐趣，是在家中举办音乐聚会的最佳选择！

推荐指数 ★★★★☆

超级机器人大战 原创世纪外传

发行商 Banpresto | 类型 策略角色扮演
游戏人数 1人 | 发售日 2007年12月27日

UCG评分 24

本作是同年登场的《超级机器人大战 原创世纪合集》的续作，剧情上有直接联系，系统则没有任何区别。游戏包括了《OG2.5》的剧情，剧情以《超级机器人大战R》、《超级机器人大战COMPACT 3》和OVA动画为主，此外Banpresto部分早期作品中的角色也有登场。剧情上一些前作的BOSS角色也会出场并加入我方，对于FANS来说很值得纪念。

游戏的战斗动画一如既往地华丽，新加入的角色和机体也很出彩。此外很多角色都增加了自己独有的BGM。游戏还收录了自由战斗模式，利用该模式玩家可以自由组合战斗来观看动画，而且连《超级机器人大战原创世纪合集》里收录的机体都有，这对于玩家来说是一个极大的卖点。单凭这一点就足以成为玩家珍藏本作的理由了。

游戏通关后一样有EX HARD模式，打过之后还会出现SPECIAL模式，值得玩家反复挑战。不过游戏正篇总共只有36关，而且前期的很多关卡在《超级机器人大战 原创世纪合集》中已经出现过了，因此给人的感觉是流程极短，这不得不说是一个致命伤。此外隐藏要素也不多。

值得一提的是游戏中还收录了一个特别的卡片模式，这个模式的玩法独树一帜，玩家要参加比赛赚取资金，之后再购买新的卡片，如此反复。应该说这个模式还是颇有玩头的，不过由于没有剧情，而且也不支持联机对战，和正篇也没有任何联动，因此被大部分玩家无视了。期待未来会有更好的表现。



对应周边 无对应周边 | 记忆要求 81KB | 推荐指数 ★★★★☆



画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 收藏度

火影忍者 疾风传 终极觉醒2

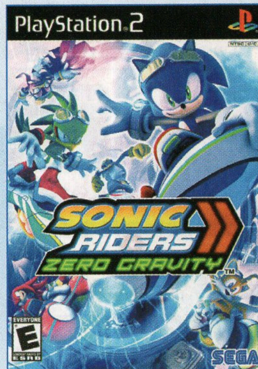


发行商	NBGI	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2007年12月20日

以动画正在热播的《火影忍者 疾风传》为题材的本作自然是喜爱原著玩家关注的焦点，游戏收录了经过修行的鸣人等人共计62名角色，与同伴合作战斗的新战术"联系攻击"成为了本作战斗系统的核心。在角色选择画面中选择同伴之后就可以在战斗中呼出同伴发动联系攻击，特定的角色组合甚至还可以重现原著中的特殊攻击。

推荐指数 ★★★☆☆

索尼克滑板 失重状态



发行商	SEGA	类型	竞速
游戏人数	1～4人	发售日	2008年1月8日

放弃了"跑腿路线"改用滑板竞速的《索尼克滑板》给粉丝们带来了不少新颖的玩法。而本作作为系列第二作，无论从平衡性还是花式动作上都增加了不少"爽快"的元素。首先在可使用角色上就增加了《蛋宝宝》中的主角比利、《Night》的主人公等世嘉大牌角色作为隐藏人物，另外还可登录互联网用自己的成绩进行官方排名。

推荐指数 ★★★☆☆

美少女梦工厂5

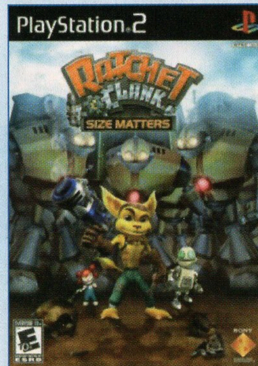


发行商	Gainax	类型	模拟育成
游戏人数	1人	发售日	2008年2月7日

本作是2008年3月3日发售的同名PC游戏的PS2移植版，也是人气模拟育成类游戏"《美少女梦工厂》系列"的最新作。游戏中的玩家曾经是一名勇者，而现在要抚养一个女孩长大成人，她是主人公所属王国惟一一名公主候补人，游戏的最高目标就是将其培育成一名合格的公主——当然也可以随自己的喜好将其向其他方向培养。

推荐指数 ★★★☆☆

瑞奇与叮当 尺寸事件



发行商	SCE	类型	平台动作
游戏人数	1人	发售日	2008年3月11日

本作是PSP同名游戏的移植版本。但非常遗憾的是，本作较PSP版在画面和音效上没有任何强化，而且游戏内容完全相同，流程较短，也没有多人模式，让人无法感受到移植的诚意所在。当然，本作也保留了"《瑞奇》系列"的所有特色，对于没有玩过PSP版，又对强调动作射击的平台游戏感兴趣的玩家，还是值得一玩的。

推荐指数 ★★☆☆☆

凉宫春日的迷惑



发行商	NBGI	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年1月31日

UCG评分 21

本作是根据大人气动画&轻小说《凉宫春日的忧郁》改编的，游戏的剧情是完全原创的，讲述凉宫春日率领SOS团制作游戏的故事。游戏最大的特点就在于可以制作各种各样的游戏，而且制作出来的游戏还可以实际操作。游戏的类型包括RPG、S·RPG、SLG、TBG等等，有趣的是这些游戏基本上都是模仿知名同类游戏的，包括《心跳回忆》、《美少女梦工厂》、《勇者斗恶龙》在内的多款大作均"惨遭毒手"。本作由Banpresto制作，因此游戏中对《机战》的恶搞最为专业，足以让FANS喷饭。不过平心而论，游戏的素质不算优秀。

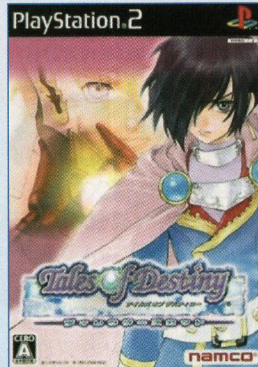
对应周边	无对应周边	记忆要求	244KB	推荐指数	★★★☆☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 新颖度

宿命传说 导演剪辑版



发行商	NBGI	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年1月31日

游戏最大的卖点就是加入了以人气角色里昂为主角的"里昂篇"，不但其中有接近20个小时的厚道流程，系列老玩家也可以借此了解到里昂不为人知的过去。"斯坦篇"的主线流程和之前的复刻版没有太大区别，不过却对以往的BUG以及游戏的平衡性进行了调整，甚至还增加了部分角色的新技能，而通过完成游戏中新增的支线事件，里昂还可以获得不少新增的称号，对于有收集癖的玩家来说还是具有相当大的吸引力。另外角色的能力上限在新版中从以往的999增加到1999，透镜的数量则从990增加到9990，让玩家能更有针对性地培养角色。

对应周边	无对应周边	记忆要求	220KB	推荐指数	★★★★☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 粉丝感动度

粉红毒血

发行商	Banpresto	类型	策略角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年2月14日

UCG评分 23

游戏中玩家需要以狱界中惟一的城镇为据点，解开"究级之毒"背后所隐藏的秘密，而在5名主人公各自的剧本中，满足一定的条件分别达成他们的GOOD ENDING后会追加隐藏关卡，并且只有完成这场战斗才能看到游戏真正的结局。战斗中根据敌人的弱点采取对应的属性攻击不仅能够造成巨大的伤害，还是破解BOSS无敌状态的关键所在。另外一旦玩家一次性对敌人造成了超过目前HP和最大HP之和的伤害，还能让敌人进入"束缚状态"进行捕获，之后再返回城镇可以从捕获的敌人处习得新的技能，甚至将它们卖给商店还能交换到特殊的强力装备。

对应周边	无对应周边	记忆要求	410KB	推荐指数	★★★☆☆

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　系统新颖度：

梦精灵

发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年2月21日

本作是1996年世嘉土星名作《梦精灵》1代的复刻版，游戏以3990日元的低价发售，并增加了对应16∶9画面的选择。新模式优化了3D画面效果，在怀旧模式中还可以选择土星版原本的画面。游戏讲述梦精灵与进入梦世界的少年和少女，为保护梦世界之源伊迪亚而展开的梦之大冒险。如小飞侠般自由飞翔的优秀操作感，配合横卷轴与3D有机结合的关卡设置，营造出一种与众不同的游戏体验，同时也带有浓郁的SONIC TEAM味道。当然，可能游戏已经不太适应潮流，但对于喜欢怀旧或曾与名作失之交臂的玩家来说，还是很值得尝试的。

对应周边	无对应周边	记忆要求	162KB	推荐指数	★★★☆☆

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　怀旧度：

高达无双 特别版

发行商	NBGI	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年2月28日

UCG评分 22

本作是去年登陆于PS3和X360的《高达无双》的移植版。游戏收录了多部高达作品的角色和机体，让他们以《无双》的方式来演绎一骑当千的好戏。游戏的玩法及手感和传统《无双》无异，基本上可视为是披着高达皮的武将在战斗，对此玩家褒贬不一。由于机能限制，PS2版和次世代版比起来，画面素质有明显缩水，同屏人数大幅减少，各种特效也被明显削弱。不过游戏的读盘时间很快，此外也加入了PS2版独有的要素。可使用角色中增加了武者高达Mk－Ⅱ，并增加了武者高达和武者高达Mk－Ⅱ的故事模式，不过除此之外就没有任何新增要素了。

对应周边	无对应周边	记忆要求	650KB	推荐指数	★★★☆☆

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　原作忠实度：

寂静岭 起源

发行商	Konami	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年3月4日

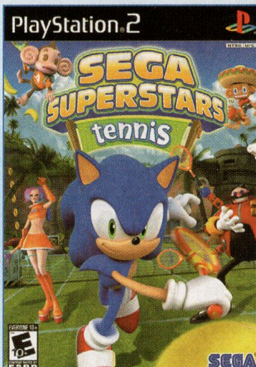
UCG评分 21

本作是2007年11月6日发售的PSP版《寂静岭 起源》的PS2移植版，游戏中描述了卡车司机特拉维斯乘车经过寂静岭时遭遇的事情，游戏的背景设定在系列初代之前，是作为系列"原点"的一部作品，初代中登场的阿莉莎、丽莎、考夫曼等人都在本作中出现，向玩家再现了小镇寂静岭的原貌，并解答了一些谜题。本作虽是由Konami公司海外开发小组制作，不过音乐仍是由山冈晃担任，游戏中包括UFO结局在内共有3个结局，玩家还可以得到各种不同的衣服和武器。PS2移植版除了在PSP版的基础上画面有所提升之外几乎没有其他变化。

对应周边	无对应周边	记忆要求	130KB	推荐指数	★★★☆☆

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　厚道度：

世嘉超级明星网球

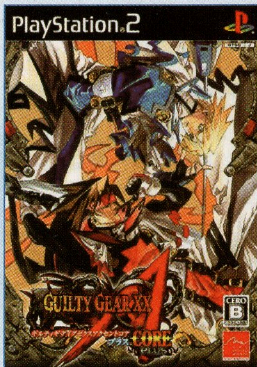


发行商	SEGA	类型	体育
游戏人数	1～4人	发售日	2008年3月18日

由于缺乏Wii的体感操作机能，PS2版的游戏性有一定程度的下降。不过，这款游戏的综合素质仍然是有保障的。游戏中的操控方式明显借鉴自同样出自世嘉的《VR网球》，并且，各种来自世嘉公司的明星游戏角色也有着不同的能力。游戏本身的耐玩度同样很高，各种各样的关卡充满了挑战。但由于少了体感操作，游戏的难度明显下降。

推荐指数 ★★★☆☆

罪恶装备XX AC PLUS

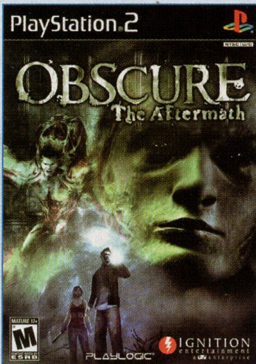


发行商	Arc System Works	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年3月27日

本作一年前推出的《罪恶装备XX AC》的加强版。在对部分角色的性能进行修正的同时，游戏恢复了之前颇受好评的故事模式，每个角色均有着各不相同的原创剧情。增加新要素的同时，系列一贯丰富的"任务模式"、"生存模式"也同样得到了很好的继承。此外，JUSTICE和KLIFF这两名隐藏角色在本作中也有登场。

推荐指数 ★★★★☆

暗夜杀机 最终结局



发行商	Ignition Entertainment	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年3月25日

在欧洲小有名气的恐怖生存游戏《暗夜杀机》的续作，原作中的幸存者们现在已经升入Fallcreek大学，然而恐怖事件依然如影随形。一种黑色花朵突然间在整个大学校园里生长蔓延，6名主角在对其进行调查的过程中卷入了恐怖世界。本作融入了大量精巧的谜题，新增了双打模式，在恐怖氛围的营造上比前作更为突出。

推荐指数 ★★☆☆☆

大奥记

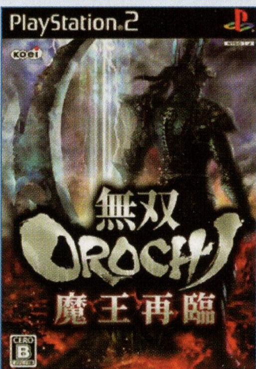


发行商	Global A Entertainment	类型	策略
游戏人数	1人	发售日	2008年4月10日

所谓"大奥"，就是通常所说的后宫。在本作设定的舞台——充满勾心斗角、尔虞我诈的德川幕府后宫中，玩家扮演的一个期待出人头地以为父寻仇的后妃，为了获得权位与重新，玩家需要在给定的时限内与形形色色的后妃对话并搜集情报，然后继续推动剧情，然后再收集情报，再推动剧情……整个游戏的过程算是比较单调乏味。

推荐指数 ★☆☆☆☆

无双大蛇 魔王再临



发行商	Koei	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2008年4月3日

UCG评分 24

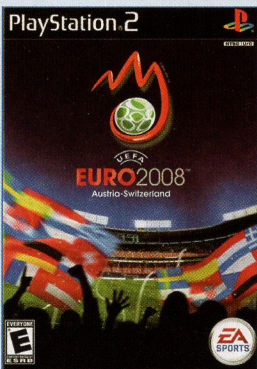
《无双大蛇》开创了将《真·三国无双》和《战国无双》融合这一起的先例。本作虽然名义上不算《无双大蛇2》，但实际上已经可以视为续作。游戏不但保留了《无双大蛇》中的全部角色，而且将《战国无双2 猛将传》的新角色也吸收进来，再加上孙悟空、源义经等原创角色，使得本作的可使用角色数量达到了92人！游戏系统承接前作，除了修正了一些BUG和平衡性，另外也增加了合体技、援护技等新系统。夸张之极的武器系统不但依然可以合成8种能力，而且可以在武器上再炼成3种效果，使得玩家的实力空前强大，宰杀敌人有如砍瓜切菜般容易。

对应周边	无对应周边	记忆要求	270KB	推荐指数	★★★★☆



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
一骑当千度：

欧洲足球锦标赛2008

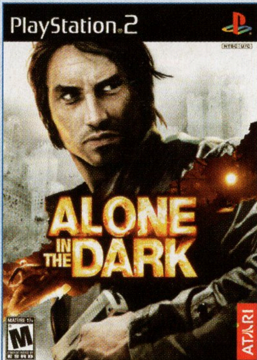


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2008年5月19日

欧洲杯期间推出的本作是惟一获得欧洲足协官方授权的体育游戏。游戏中将有超过50支的欧洲国家足球队登场，各国球星也在游戏中悉数亮相。玩家有机会操纵自己心爱的球队角逐欧洲足坛最高水准赛事，再现那些激动人心的瞬间。本作还支持在线对战功能，在游戏的"国家队之战"模式中，玩家可以与全世界的玩家共同分享足球的乐趣。

推荐指数 ★★★☆☆

鬼屋魔影

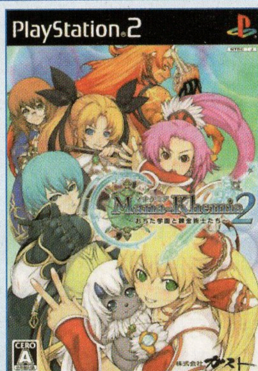


发行商	Atari	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2008年6月23日

本作讲述了系列的主角爱德华最新的一次冒险。和系列前作美国30年代的时间设定不同，本作中的爱德华来到了2008年的纽约，游戏将神秘的堕天使路西法符石和中央公园之谜结合在了一起，剧情相当引人入胜。游戏中重新设计的道具组合系统让玩家的冒险之旅更加自由，不过在PS2的末期来看操作系统以及画面都不能让人满意。

推荐指数 ★★★☆☆

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们



发行商	Gust	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年5月29日

UCG评分 26

本作和前作一样仍然是以校园为舞台展开全新的冒险，不过首次引入的男女主角设定让主线流程的丰富程度达到了系列作品的最高程度，不但每个学期能够接受的课题不一样，所能加入的同伴以及触发的友情事件也是完全不同的。角色培养方面虽然是以调合新物品为首要条件，但是根据最后成品的以太值，玩家所能学习的基础能力也会有所差别，因此更强调合理利用同伴的“支援调合”能力。“Unite 模式”下新增的“协力技”和“极限防御”又是对前作“Burst 模式”的再次强化，合理利用它们的效果不但能使战斗效率大大增加，华丽的技能演出也相当有魄力。

对应周边	无对应周边	记忆要求	136KB	推荐指数	★★★★☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 系统新颖度

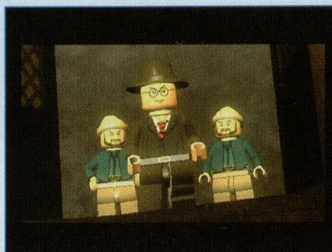
乐高印第安纳琼斯



发行商	LucasArts	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年6月3日

近年来乐高推出了不少以电影为主题的游戏，配合上自身模型的全球影响力，形成了一个品牌的系列。这款游戏顾名思义是由名电影《印第安纳琼斯》改编的作品。游戏的画面在乐高的可爱模型下变得相当诙谐，再加上游戏编剧们恶搞原版本的各种小情节表现出的滑稽、被打倒的敌人变成一堆零散的部件等设计往往令人捧腹大笑。除此以外，游戏中“超标”的隐藏要素也使得游戏本身具备相当高的可玩性——隐藏角色、隐藏攻击效果等众多秘密让人有种玩不完的快感。如果你不嫌弃乐高玩具的风格，而且对原作有相当浓厚的爱，请不要错过这款游戏。

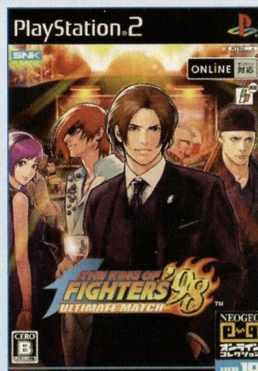
对应周边	无对应周边	记忆要求	210KB	推荐指数	★★★★☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 乐高度

格斗之王98 终极之战

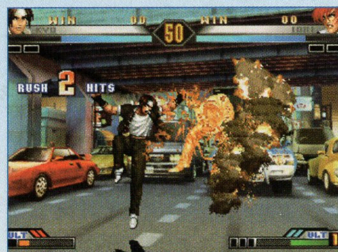


发行商	SNK Playmore	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月26日

UCG评分 24

“《格斗之王》系列”是SNK Playmore最具人气的作品，而《格斗之王98》又是系列中最经典的作品之一，10年之后的今天，该作依然在中国拥有一定人气。这款《格斗之王98 终极之战》并不是简单地复刻当年的作品，而是在内容上进行了大的修正。游戏增加了大量全新角色和里角色，使得角色数量达到了历史最高，很多仅出现在《格斗之王95》和《格斗之王96》的角色也重新参战。游戏还增加了可自由编辑系统的模式，使得平衡性更加优秀。PS2版按照惯例追加了练习模式等新要素，可惜游戏画面没有任何加强，令FANS有些不满。

对应周边	无对应周边	记忆要求	250KB	推荐指数	★★★★☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 新生度

战国BASARA X



发行商	Capcom	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2008年6月26日

UCG评分 20

Capcom的人气作品《战国BASARA》终于推出了格斗版。尽管Capcom自己就是格斗天尊，但本作的开发却是外包给ARC SYSTEM WORKS的，这使得游戏的感觉和Capcom出品的FTG有很大不同。游戏中的角色全部来自于《战国BASARA》，声优自然也是一成不变，部分角色不能直接使用，只能作为援军角色出场。游戏的平衡性不算太好。PS2版不但完整收录了街机版的内容，而且追加了很多新要素，包括将援军角色升格为可使用角色，收录了原创的挑战模式、练习模式、画廊模式等等。就移植度而言中规中矩。

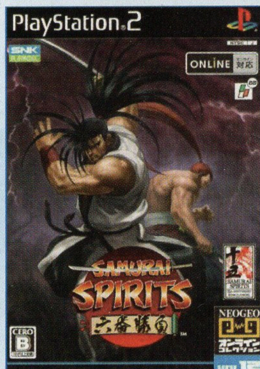
对应周边	无对应周边	记忆要求	45KB	推荐指数	★★☆☆☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 平衡度

侍魂 六番胜负

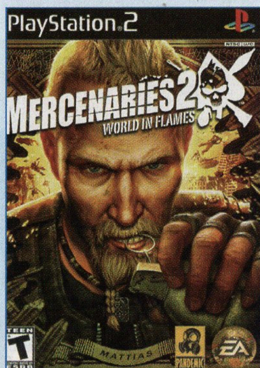


发行商	SNK Playmore	类型	格斗
游戏人数	1~2人	发售日	2008年7月24日

本作是SNK Playmore公司的著名格斗游戏《侍魂》系列的合集。游戏名为"六番胜负"，指的是游戏中收录了6款作品，包括《侍魂》、《真侍魂》、《侍魂 斩红郎无双剑》、《侍魂 天草降临》、《侍魂零》和《侍魂 天下一剑客传》。游戏内容忠实原作，不过增加了在线对战、练习模式、色彩编辑模式、混音BGM等内容。

推荐指数 ★★☆☆☆

雇佣兵2 战火世界

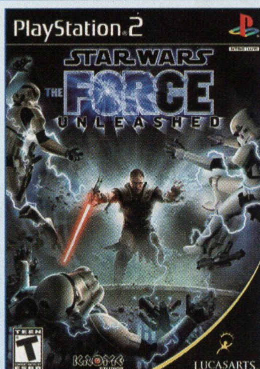


发行商	Electronic Arts	类型	动作射击
游戏人数	1人	发售日	2008年8月31日

这款游戏中你将扮演一名雇佣兵，去向一位仇人主顾进行复仇。本作有着开放式的广阔地图，丰富的车辆以及可以摧毁的互动战场环境。游戏的爆炸效果相当有表演性，初玩上手时会体验到不少乐趣。不过游戏中Bug相当多，敌人的AI设计也比较有问题。游戏的任务重复性比较高，在玩过一个小时后，你就会感到厌倦。

推荐指数 ★★☆☆☆

星球大战 原力释放



发行商	LucasArts	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年9月16日

PS2版最大的不足之处在于无法比拟次世代版本那出色的画面效果。此外，游戏本身似乎也存在着帧数不足的问题。不过，除了这些小问题之外，这款游戏对《星战》的还原程度还是非常高的。特别是黑暗学徒操纵光剑和原力的细节也被表现得较为到位。当然，在背景音乐方面，PS2版的表现还是不错的，无论是主题曲还是作为黑武士基调音乐的《帝国进行曲》，都可以让《星战》爱好者们无可挑剔。在手感方面，PS2版与次世代版本一样，均有打击感不足的问题，这使得格斗战明显缺乏了拳拳到肉的硬派风格。并且，游戏中的QTE提示也显得过快。

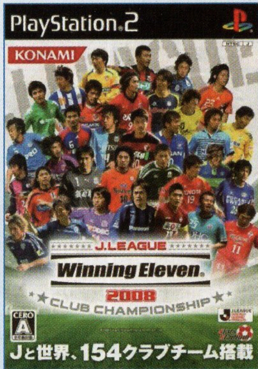
对应周边	无对应周边	记忆要求	150KB	推荐指数	★★★☆☆





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 还原度：

J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛



发行商	Konami	类型	体育
游戏人数	1~8人	发售日	2008年8月21日

UCG评分 21

作为《WE》系列的分支作品，该系列主要以J联盟为主，不仅对原有俱乐部的数据进行了大量更新和调整，还收录了新球队FC岐阜和熊本共33支J联盟球队，欧洲6大联赛共120支以上的俱乐部。球队与球员采用的是截止到2008年3月30日的最新数据。冬季转会之后球员的流动都会直接反应在本作之中。游戏中收录了多达11种模式，前作中大受好评的"一球成名"模式与系列的招牌模式"大师联赛"都将得到大幅进化。其中梦幻之星模式中将追加新的事件、成长要素等全新元素。在"联赛"中，玩家可以与过去的存档联动获得追加要素。

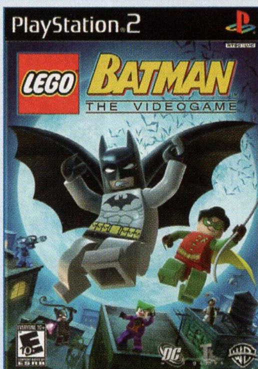
对应周边	多重对战连接器	记忆要求	772KB	推荐指数	★★☆☆☆





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 换汤不换药度：

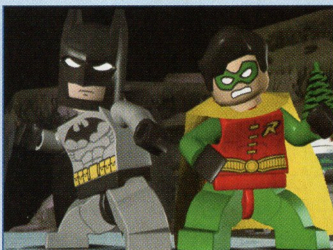
乐高蝙蝠侠



发行商	Warner Bros. Interactive Entertainment	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2008年9月23日

哥潭市的黑夜，总是有一位被人们憎恶、被警察追捕的正义英雄——蝙蝠侠。侠义的助手罗宾、酷毙了的蝙蝠战车、邪恶的小丑……抱歉您进错了片场，咱们这里是《乐高蝙蝠侠》，注意我的口型"乐高"。在蝙蝠披风下的是一位胖乎乎的蝙蝠侠，他会经常露出一本正经的表情但完全不严肃的对白，以及会做出很多猥琐的动作。没错，作为乐高恶搞电影系列的一部重要作品，《乐高蝙蝠侠》可以把以往在电影院中绷紧表情的观众变得笑个不停。但游戏的乐趣并无因此而降低，游戏的画面以及蝙蝠侠的动作保持了乐高游戏系列的高水准，并重现了整个黑暗中的哥潭镇气氛。

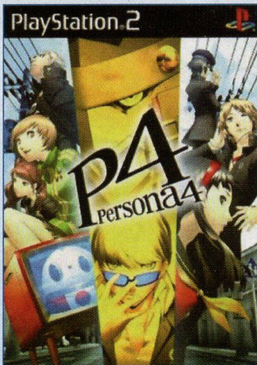
对应周边	无对应周边	记忆要求	210KB	推荐指数	★★★★☆





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 蝙蝠侠可爱度：

女神异闻录 PERSONA4



发行商	Atlus	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年10月22日

UCG评分 24

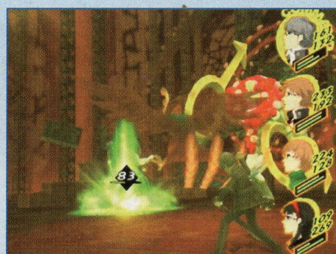
作为系列的正统续作，本作故事的舞台是《P3》故事发生2年后的世界，转校的高中生成为了本作的主人公。稻羽镇中的发生的奇异连续杀人事件和“深夜电视”都市传说，让主人公和他的同伴们卷入了不为人知的阴谋当中。与前作不明不白地给玩家交代了一个没有结束的故事相比较，本作在剧情方面的确下了一番功夫，故事以侦探调查开始，并以推理找出最后的真凶，整个流程中故事的发展十分流畅，层出不穷的悬念也能抓住玩家想了解事情真相的好奇心。

本作依旧继承了前作受到好评的“校园生活”系统，并且内容更加丰富充实，玩家除了校园生活之外，还能体验到打工赚钱的艰辛。游戏可以被称为PS2时代“最后的角色扮演大作”，本作与前作相比虽然在系统上并没有实质性的变化，但是在细节上却有了较大幅度的进化，游戏中的要素更加丰富，可玩性再次提升一个台阶。本作中的合体系统做出了不少改进，比如合体预报对合体的影响等，想要达成全PERSONA收集可不是一件容易的事情。迷宫方面也做出了很大进化，每个迷宫的主题十分鲜明，前作中单调重复的迷宫场景问题不复存在，天气系统的加入也给迷宫中出现的敌人带来了变化。游戏的剧情也让人满意不少，而且击败了玛格丽特之后还可以了解到前作中的秘密哦。本作还增加了许多人性化的设定，玩家在游戏时可以省去不少时间，实在是喜爱角色扮演游戏玩家的首选之作。



对应周边：无对应周边　记忆要求：350KB　推荐指数：★★★★☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 校园恋爱度

超级机器人大战Z



发行商	NBGI	类型	策略角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2008年9月25日

UCG评分 27

作为一个全新系列的开始，本作和以往的《机战》相比，做出了一些全新的尝试。游戏的故事以时间混乱为主线，将多部独立世界观的作品交织在一起，编出了一曲令玩家热血沸腾的战歌。本作新登场的作品数量为历代之冠，加入了大量21世纪的动画作品，如《交响诗篇》、《返乡战士》、《创圣的大天使》。这些作品的加入吸引了很多没有接触过《机战》的玩家，它们在游戏中的表现也非常抢眼。

和过去相比，这回游戏对机体的刻画更加精细，以往作品中常见的马赛克现象得到了缓解。而战斗动画的制作也更加精细，就连同一武器在攻击位于不同地形的敌人时也会有所不同。游戏的系统采用三机组队制，基本设定和“《机战α》系列”接近，但取消了两机组队制的气力限制和四机组队制的点数限制，编队的难度下降了不少。全新引入的队型设定是一大亮点，能够让玩家根据情况来变更队形，小队员的作用也明显上升。如果多在编队上花很多时间，可以令游戏进程更加轻松，游戏也导入了自动编队的设定，极大地方便了玩家。

制作人对游戏系统的细节追求已经达到了无微不至的地步，游戏中的辅助说明以及各种便利设定比比皆是，再挑剔的玩家也应该会满意。游戏总共60关，男女主人公的路线有明显区别，游戏中的分支也不少，隐藏要素的丰富程度也令人满意。



对应周边：无对应周边　记忆要求：78KB　推荐指数：★★★★☆





画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 热血度

蓝色回忆录

1999年末，加州福斯特市一个普通的办公园区里，29岁的菲尔·哈里森满脸兴奋地向记者们讲解索尼的新发明。在他的面前放着一台黑色的PS2试作机，黑色的机身代表宇宙，蓝色的主题代表地球。

哈里森滔滔不绝地描绘它的各种特性，他操纵着橡皮鸭在浴盆里游泳，他演示了候鸟南飞，他说这台黑色的主机还可以长出一片虚拟的森林。但当他想要演示时，屏幕上却动也不动。

"我要一棵大树！"他朝身旁的工程师喊道。

这位工程师嘟囔了几句，很快就叫来了三个同事，他们在一个工作站上鼓捣了一阵子，很快，在屏幕上立刻长出了一片森林。

那时，在东京的总部里，哈里森的老板久多良木健与出井伸之正为人们描述游戏业的未来。出井伸之说，PS2将最终实现各种游戏机与机顶盒梦寐以求的目标：让电视机变成个人电脑，将索尼的各种娱乐内容推向千家万户的客厅。穿着黑色西装、黑色衬衣、黑色领带的久多良木健微笑地说："在我看来，这将是一部超越人们常识的游戏机。"

文 Lancer

"蓝色代表地球，黑色代表宇宙，PS2代表从地球向宇宙发出信息的黑盒。"
——PS2外形设计师后藤祯佑

百万宣言

1999年，当全世界的目光聚焦于索尼之时，久多良木健正式成为了索尼集团的董事会成员，成为主导索尼未来的将领。索尼内部有不少人对此提出质疑，将久多良木健视为怪物者不在少数。出井伸之打消了人们的疑虑，他说："也许他不适合旧索尼，但新索尼珍视并器重的正是久多良木健这样的天才。"

久多良木健为索尼创造了一个新的商业模式，那是完全打破索尼家电思维的新战略，是数字化时代的新潮流。索尼从任天堂和世嘉那里将游戏业的运营模式融汇贯通，用商业利益结盟无数游戏厂商，让PS短短几年内成为索尼最成功的新家电品牌。1998年，SCEI为索尼贡献了40%以上的利润。那时PS累计销量6000多万，软件销量4.6亿套。对出井伸之来说，PlayStation不仅仅是印钞机，这是他实现"数字索尼"的希望。那时担任美国索尼总裁的霍华德·斯特林格率先提出了PS2"特洛伊木马"的身分，索尼希望它成为其家庭网络的核心。

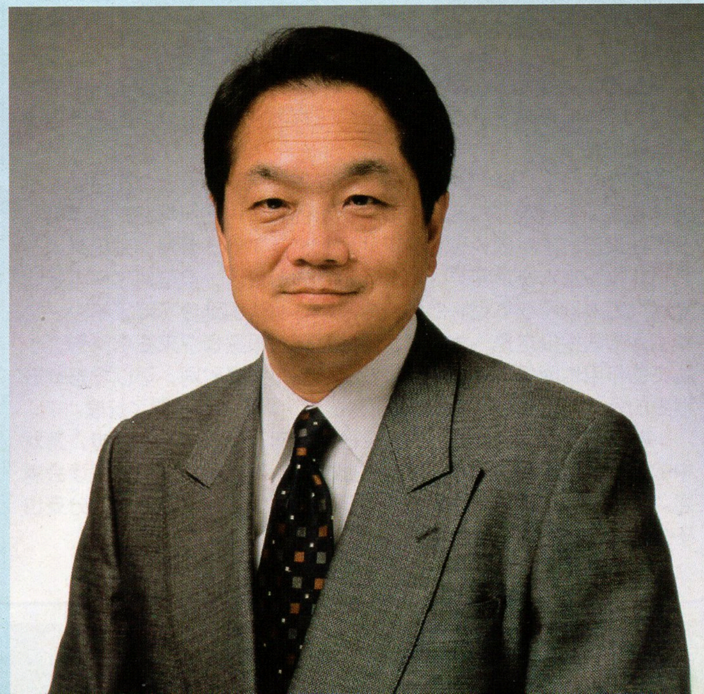
索尼给予久多良木健完全的决策自由，这在索尼是绝无仅有的异例。出井伸之在索尼集团一直试图扮演独裁者的身分，对权力的渴望表露无余，与前社长大贺典雄数年来明争暗斗，对于其手下各部门将领更是大小权力一把抓。但SCEI却是令整个索尼集团赖以生存的生命线，在出井伸之面前，久多良木健几乎有功高盖主之威。继1998年的大辉煌之后，1999年在PS2投入巨额研发成本的前提下，索尼集团26亿美元的9月期运营收入中，依然有38%来自SCEI，基本与索尼集团的电子部门持平。SCEI创始元勋丸山茂雄说："索尼总是信任久多良木健，知道他总会获得成功。"

久多良木健提议从PS创造的利润中投入12亿美元建造高端处理器芯片工厂，如此巨额的投资专案几乎毫无阻力地投入实施。在传统影音家电的利润不断缩减之时，久多良木健在索尼赫然成为送财童子。在索尼的高级管理层眼中，久多良木健是一个技术天才，也是一个事事亲力亲为的管理者，不喜欢让他束手束脚的官僚等级限制。他能够在脑中规划未来10年的业界远景，这让他在索尼内部成为传奇人物。他的影响力远远超越了游戏业，乔治·卢卡斯与史蒂芬·斯皮尔伯格曾找他一起探讨CG动画的未来，硅谷的半导体业巨鳄们毕恭毕敬地向他请教芯片技术在家电设备中的应用前景。

"索尼已老！"在CNN的一次采访中，久多良木健如此说道，"他们是家长，我们是孩子，我们将青出于蓝，率领整个公司前进。"

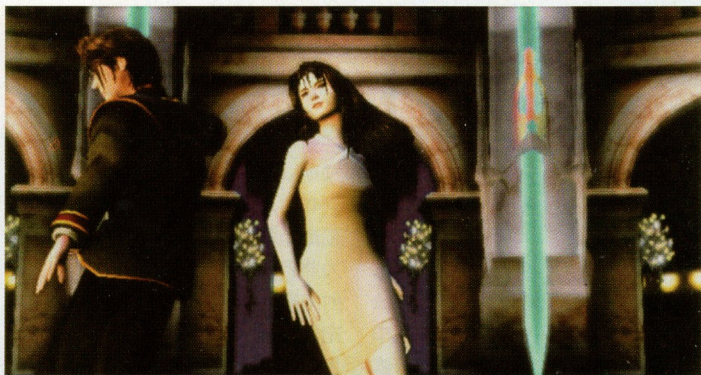
对于久多良木健这种张狂言论，出井伸之似乎不以为意，反倒有逢迎之意。他告诉《纽约时报》："SCE将会在索尼未来的改革计划中扮演关键角色，鼓舞公司其他部门支持改革，我不认为他们会对索尼的内部和谐造成威胁。"

对于网络化的未来，出井伸之与



久多良木健有着相似的理念，不同之处在于，出井伸之对索尼的数字化未来更为焦急，在几次失败的网络尝试后，他规划的数字化改革进度大大落后，急需PS2来扳回一局，但久多良木健有他自己的进度表。未来必是网络的世界，但PS2的当务之急是要有足够的游戏，这是所有游戏机的立足之本。在出井伸之逢人便夸SCE与PS2对索尼未来的重要意义时，特立独行的久多良木健给他泼了一盆冷水："让PS2成为家庭的核心系统，那只是出井的个人观点。而现在我们认为它首先要做好游戏的本分。"

比起网络，更经常挂在久多良木健嘴边的是"情感引擎"，他希望PS2的芯片能够运算人类的复杂表情，"想像一下，在电视机里，虚拟的迪卡普里奥对着你挤眉弄眼，他甚至会问你今天过得怎样。"在1999年3月的PS2见面会中，一个由10万多边形构成的老者头部3D模型引起在座记者们的喧哗，拘谨的日本记者们忘记了以往面对任何大小事件都可以泰然自若的习惯，像第一次接触游戏的孩子一样热情的鼓掌欢呼。PS2和它的情感引擎被惊为世纪末的划时代产物，分析家认为PS2售价至少要达到500美元才可盈亏平衡，甚至有人估计其售价可能达到700~800美元。因此当索尼宣布PS2售价只要39800日元时，记者和分析家们只能用目瞪口呆的表情表达自己的惊讶。


▲著名的PS2《最终幻想VIII》舞会即时演算DEMO，其实后期的PS2游戏确实有达到这样的效果。

同样是在这一年的9月，久多良木健公布了更令人目瞪口呆的目标："PS2日本首发量将达到100万台！"

熔铸奇迹


▲PS2的百万声明在当时引起轰动。

1999年9月，久多良木健在PS2规格说明会中说："未来几年内，我们将看到一个建立于ＰＳ２的新世界。"在这个说明会中，索尼公布了PS2首发100万台的目标。野村证券研究中心的一位分析家说："除非有《最终幻想X》在首发当日保驾，否则这个目标实在过于狂妄。"

在这个发布会中，与分析家同样震惊的还有PS2的设计者们。久多良木健又一次表现出他独断独行的作风，被日本游戏业界引为佳话的"百万出货声明"完全是久多良木健的临时决定，之前即便是负责生产的资材部长三浦和夫也从未耳闻。在这一声明公布时，PS2的内部架构尚未最终成型，会中公开的ＰＳ２造型只是空壳。PS2的百万出货声明让PS2设计团队几乎陷入恐慌状态，市场是否能在短短几日内消化100万台主机尚在其次，如何能够在短期内生产出100万台PS2才是最为头疼的大事。索尼集团为辅助久多良木健达成目标，迅速筹集了6亿美元投入到东芝的PS2芯片工厂，一个几乎是大跃进式的PS2生产运动在索尼的全力支持下轰轰烈烈地展开。

2000年3月4日的发售目标绝对不容延迟，1999年秋季东京游戏展中，玩家们渴望的目光鼓舞着PS2团队加快进度。这届展会完全成为索尼的个展，PS2展区被围得水泄不通，为避免发生意外，索尼特地在现场打出"请不要滞留原地"的告示牌，防止人潮拥堵可能造成的危险。那一天保安逮到了一个在展台内部到处乱拍照的矮个子中年男子，后来他们才知道这个没有佩戴工作证的家伙居然就是久多良木健。看到TGS的人山人海，久多良木健由衷地露出微笑，他知道几天前脱口而出的100万台宣言至少在市场需求上已经得到了保障。

ＰＳ２在日本发售的一个月前，PlayStation.com作为SCEI网络计划的先锋开始上线，渴望着提前订到PS2的玩家们蜂拥而至，在1分钟内即完成了１０余万台的订单，PlayStation.com的服务器由于不堪重负而当即瘫痪。SCEI的营销人员也可以真切地感受到市场对于PS2的饥渴。6年前，他们为了PS的首发而与无数零售商接洽，看到的是一张张冷眼漠视的面孔。6年后他们获得的待遇恰好相反，零售商充满渴望地主动接洽SCEI的营销人员，希望自己的商铺能够进到更多的PS2，即使首发量多达百万，却依旧无法满足他们的需要。市场需求仿佛是个无底洞，索尼的木更津工厂日夜不停地全员荷运转依旧是杯水车薪。根据《日本经济新闻》的报道，早在1999年9月PS2刚开始接受零售商订货时，就已经有200多万台的订单。由于生产能力所限，索尼只能先尽力满足长期合作的大型连锁零售商，规模大点的店铺可以分配七八十台，小点的只有十来台。"市场无法短期消化10万台PS2"的预言成为了笑柄，随着2000年3月4日的迫近，整个日本电子产业史上最盛大、最疯狂的首发已成定局。

100万台PS2于2000年3月3日运往日本各地零售商，此前数日，东京已经成为PS2广告的海洋，警方对于即将到来的ＰＳ２狂潮也早已严阵以待，3月3日晨就已经向各店家通告必须驱散提前一天排队的人潮，但一些对PS2朝思暮想的狂热玩家仍在秋叶原各游戏店附近终日徘徊，提前两天排队的玩家不在少数，到3月3日晚多家商店都已出现数百人的队伍，在警方的干涉劝说下依然拒绝离开。与6年前一样，久多良木健亲临东京街头视察ＰＳ２的首发情况，他跑遍了新宿、涩谷与秋叶原，街上人头攒动的狂热景象超出了他的期待，更让他惊讶的是，扛着摄像机的媒体无处不在，所有能叫得上名字的日本主流媒体在首卖现场几乎都可以找到，《朝日新闻》当天以头版头条报道了ＰＳ２的首发盛况。当地媒体发现，当日清晨仅秋叶原的排队者数量至少就有万人以上，排队者中不乏逃课旷工排队数日的狂热分子，也有不少从国外专程飞到日本购机的外国人。当日上午，PS2在东京各商店被瞬间抢购一空，几日后索尼发表官方声明：PS2首发3日实际销量达98万台！

一个更为庞大的市场也在对PS2翘首以待，美版与欧版PS2都被安排在秋季上市，索尼计划通过年末在欧美的闪电战让PS2年内突破1000万台的出货目标，需求量不是问题，关键是索尼如何实现生产目标？PS2在日本的销售势头让索尼集团很快批准了１２５０亿日元的０.１８微米芯片生产计划，但图形处理元件的生产还是成为了瓶颈。美版PS2的首发量从原计划的100万台减少到50万台，索尼希望能够在发售后以每周10万台的速度补货，计划到2001年3月底之前在美国可出货300万台。这个数字令零售商与第三方均大失所望。

根据BestBuy的统计，他们在全美的400多家分店平均都有50到100人左右为PS2通宵排队，到发售时，队伍通常可以达到300人，PS2几乎是在顷刻之间就销售一空。PS2在美国发售后，不出所料地成为投机者们钻空子的大好机会，eBay上的PS2拍卖价达到了1500美元以上。PS2的缺货让世嘉有机可趁，美国与欧洲世嘉趁势打出了"找不到PS2？Dreamcast更带劲！"的广告口号。在整个圣诞商战期间，PS2难觅其踪。


▲久多良木健满面春风亲临首发现场。



▲2000年2月召开的PLAYSTATION FESTIVAL 2000盛况空前。

阴影

当我们回顾历史时，往往只记住了璀璨夺目的光辉时刻，忽略了光芒下的阴影。

PS2的初期并不像它的首发那样顺利。玩家们排队数日，终于将PS2抱回家中，却失望地发现电视屏幕中出现满屏的锯齿，读盘速度慢如蜗牛。相比之下，售价不到其一半的DC画面更精良，游戏阵容更丰富。当时担任美国世嘉总裁的彼得·摩尔挖苦说："PS2这部机器顶多只能评个C-"。多数主要游戏开发商从1999年初开始开发PS2游戏，经过了18个月之后依然对PS2复杂的开发环境不得要领。整个2000年，PS2的游戏全面落后于DC，锯齿现象无处不在，劣质游戏堆满柜台。到美版发售时，日本本土的玩家热情早已冷却，PS2销量一落千丈。索尼的忠实盟友们也难免信心动摇，Konami软件开发部长北上一三失望地说："目前为止，市场情况令人失望，未来难以预测。"

被索尼大力宣传的DVD播放功能也成为第三方抱怨的对象。由于游戏软件不足，PS2成为不少用户的DVD播放器，比起同时期售价8万日元左右的DVD机，PS2实在优势明显。用PS2引爆DVD市场，让索尼DVD权利金收入提升的愿望如预期般实现，第三方游戏商却抱怨PS2市场定位不明，300多万的用户中掺杂了太多AV器材发烧友，让他们的游戏销量大受影响。当时的统计数据是大约有三分之一的用户将PS2作为纯粹的DVD播放器。

2001年1月，索尼将其财年利润预期从微薄的8000万美元进一步削减到4240万美元。索尼电子部门业绩与预期相符，笼罩在光环下的PS2却成为罪魁祸首。索尼的股价从PS2上市时的巅峰时期持续下跌，到2001年初市值已缩水一半。一时间，PS2从救世主变成了撒旦，相关企业全部遭到牵连，EA、Eidos等第三方陆续下调了收入预期。来势汹汹的Xbox成为一些第三方的关注对象，Konami的北上一三说："PS2令人失望，希望Xbox能有更好的表现。"

2001年过去了，PS2的出货量只有820万台，比原计划少了180万。玩家对PS2不再热情，对PS2游戏的高期望值与现实形成鲜明的落差，媒体也在煽风点火，PS2与DC游戏的画面对比成为吸引公众眼球的不变题材，PS2售价数倍于DC，画面却更烂的报道不绝于耳。《连线》杂志接连发表数篇抨击PS2的文章。也有一些媒体指出选择DVD规格是PS2的重大失误，因为这提高了成本，是向玩家强行兜售他们不需要的零部件，作为"游戏不需要DVD"的证据就是《山脊赛车V》等众多初期游戏仅使用了PS2的专用CD-ROM格式，而DC低容量的GD-ROM同样可以装下128位机的RPG。没有多少人具备久多良木健那样长远的视野，他们只知道在眼下索尼拿不出一款能证明PS2优越性的游戏。

2001年春季是PS2的分水岭，在短短几个月内，PS2经历了一次V字型的局势大逆转。久多良木健在2月份的一个会议中表示造成瓶颈的GS图形芯片从2月份开始从原产100万枚增产到140万枚，到3月份可增产至160万枚，从4月份开始，PS2的月发货量将提高到150万台，下半财年提高到200万台。那时人们也许还没有意识到这个数字背后暗含的信息。



▲PS2初期游戏画面令人不敢恭维，其中以满屏锯齿的《山脊赛车V》受到最多恶评。

PS2上市6年后，美国1UP网站曾做过一个小专题，叫《PS3：历史是否重演？》，这篇专题从橡皮鸭到《大逃亡》，从各种似有意若无意的历史巧合陈述PS2与PS3相同的发展路线，PS3首发之后陷入的迷局更令人将这两段历史津津有味地进行对比。然而在这些相似的表象背后，是完全不同的历史环境与发展思路。DC对索尼而言没有任何威胁力，Xbox与NGC又没法赶在2000年发售，PS2成为大多数玩家进入次世代的惟一选择。初期游戏的恶劣印象并不能阻止他们对未来的美丽期待，他们已经看到在各种杂志和展会中惊艳绝伦的《最终幻想X》和《潜龙谍影2》，还有"照片级"的《GT赛车2000》。在日本和欧美的PS2首发现场，你很少会听到玩家们谈论首发游戏，他们更多地是在绘声绘色地讲述他们对某某游戏的期待。几年后当索尼故伎重施为PS3描绘更美丽的幻影时，给人留下的却是欺世盗名的浮夸印象；但在那时，大多数玩家相信索尼会兑现他们的承诺，相信PS2游戏开发艰难只是暂时现象，PS2将会像PS一样，不断超越人们的想像，挑战机能的极限。幸运的是，游戏开发者们也有同样的信念，于是一个个技术难题被陆续攻破，当欧美媒体仍对PS2冷嘲热讽时，PS2在日本如醒狮般崛起，它昂头怒吼，声震四野，众皆臣服。

2001年1月24日，世嘉突然发表了退出游戏主机业务的声明，令举世哗然。游戏阵容薄弱、没有任何性价比优势的PS2用短短9个月的时间击毙了纵横业界20载的世嘉。仿佛是为赢得不费吹灰之力的索尼加冠，Capcom的《鬼武者》于1月25日上市，东京的大街小巷都可以看到金城武的英姿，没人讨论悲情的世嘉，街头巷尾都是伸长脖子等待《鬼武者》的狂热玩家，对于很多人来说，PS2的时代才刚刚开始。



■2001年SCE以令人目不暇接的超大作阵容奠定了自己的地位。

转折点

在大多数时候，历史并没有一个清晰而精确的转折点。但当史学家们将古今多少事尽付笑谈中时，总是会不知不觉的将某个重要时点进行提炼，使其成为一个鲜明的转折点。对于PS2来说，这一天是2001年4月28日，这是《GT赛车3》的发售时间，有人将这一天之后发售的PS2游戏定义为"第二代PS2游戏"。

《GT赛车2000》是索尼为引诱玩家们投入PS2世界而描绘的众多美丽远景之一，它曾数次以试玩形态亮相，让人们确信39800日元的黑色盒子中确实装下了非同寻常的性能。《GT赛车2000》由70多人开发约2年时间，由于数次延期而最终更名为《GT赛车3》，它的出现终于让刻薄的游戏评论家们闭嘴。与一年前环绕在巨大锯齿中的《山脊赛车V》相比，《GT赛车3》四平八稳的拟真画面简直不像是

出自同一部主机。它在同时期的PS2游戏中巍然耸立，被数百万玩家摆在家中吃灰的PS2重新欢快而卖力地运转，兑现着索尼对玩家的承诺，预示着一个激动人心的新时代。

《GT赛车3》在日本3日内销量突破百万，承接《鬼武者》的气势，以更为雄浑的力量推高PS2的销量。同一个月，PS2的月出货量提高到150万台，PS2的主机增产步伐与软件发售档期的配合天衣无缝，一切都按照久多良木健的规划顺利进行。

1998～1999年期间，受网络热潮的影响，索尼将过多的精力放在PS2的网络规划，成为PS2初期软件开发环境准备不足的原因之一。2000年后，面对有破灭之势的网络泡沫，久多良木健断然决定推迟PS2网络计划，有宏伟构思的"电子物流"、"黑客帝国"等网络概念留给了PS3，解决PS2游戏阵容问题成为其当务之急。抛弃不切实际的理想，走上以游戏为本的道路，这从来都是在游戏业生存的铁则。

在索尼的PS2生产计划中，同时提出2001下半年之后月产量增至200万台，这次增产的临界点是7月——《最终幻想X》的发售时间。

2001年5月的E3展中，时任SCEA社长的平井一夫提出"内容为王"的口号，将充实的游戏阵容作为PS2的亮点。那一届展会中，《潜龙谍影2》和《最终幻想X》都以高完成度的形态出展，PS2展台霸气十足，《日经BP》将"内容为王"的口号解读为"PS2为王"。

E3展的一个月后，索尼宣布为迎接《最终幻想X》、《鬼泣》等大作，日版PS2售价降低4800日元。实际原因是一年前开始投资建造的0.18微米工厂终于投产，工艺的改进令PS2芯片的良品率大大提高，不仅产量因而提升，成本也得到有效控制，久多良木健又一次证明了他对技术趋势的敏锐判断和精确把握。在那个市面上已经没有任何竞争对手的夏季，PS2的软硬件问题都得以解决，一款让人们等待了一年半的超大作在这个美妙的时刻上市，掀起了一场完美风暴。

2001年7月19日，《最终幻想X》首日销量达192万套，消化率约70%，占当周日本游戏软件总销量的80%，PS2销量因而提高近8成，远远甩开了任天堂的新贵GBA。第二周面向大众化市场的《大众高尔夫3》紧接着上市，PS2再次占据了约70%的软件市场份额，该作虽然首周销量只有30万，但由于其以大众市场为目标，因此销售周期极长，持续数周销量保持在5万套以上，到年底时已突破百万销量。

以《最终幻想X》的发售为标志，索尼与第三方一起深藏了一年的大作狂潮全面爆发，每个月都有激动人心的超大作推高PS2销量，使得刚刚开始月产200万的PS2供需两旺。8月有《鬼泣》、9月有《真·三国无双2》、10月有《皇牌空战4》、11月有《潜龙谍影2》，索尼对PS2大作的发售节奏拿捏地恰到好处，到2001年底，人们发现PS2从一年前的劣作垃圾场摇身一变成为了大作集中营。那一年，PS2共诞生了27款百万大作，其中有20款全球销量突破200万。

2001年对于索尼以及他的忠臣们都是振奋之年。在PS2成本降低，销量V字型反弹的同时，渐入佳境的第三方以高水平的作品个个都获得了丰收。DVD光碟造价的降低让索尼将第三方的游戏软件委托生产费从2.5美元下调到1.5美元，为堵截微软与任天堂对第三方的收买，索尼将PS2的权利金平均降低25%，立竿见影地提高了第三方的盈利水平，表现活跃的光荣在第三财季里净利润提高36%。Square由于电影投资的巨额亏损而濒临破产，业界传闻微软已经趁机与Square秘密谈判收购事宜，索尼深知此事的严重性，利用其长期合作关系，抢先注资149亿日元，成为Square第二大股东，完全断绝了Square与微软之间的收购对话。Xbox与NGC尚未上市，索尼已几乎堵死了他们拐走第三方的暗道，将绝大多数第三方牢牢掌控在自己的垄断统治之下。也有一些第三方是被微软自己给弄丢的，由于在网络服务的运营主权和收入分配上谈不拢，微软曾公然得罪EA，导致Xbox在初期难觅EA的作品；更大的损失是：微软居然将PS2时代最具代表性的游戏拱手让给了索尼！

Rockstar曾经拿着《横行霸道III》的开发草案找到微软，却被负责软件审核的微软"星法院"枪毙，理由是这款"二线游戏"内容太暴力，也许会影响人们对Xbox的印象，微软要求Rockstar修改游戏内容，Rockstar的回应是把微软加入了黑名单，此后数年都不再考虑为Xbox开发游戏，而《横行霸道III》自然而然变成了PS2独占游戏。微软知道PS2年末商战阵容强大，但在它的应对策略中，漏算了一匹黑马——一匹被自己错过的黑马。

2002年春，《福布斯》杂志惊讶地发现，2001年末商战期间表现最出色的游戏软件商不是EA也不是Konami，而是一家叫做Take-Two的公司，这家公司在苏格兰有个工作室叫Rockstar，他们的《横行霸道III》是2001年全美最畅销的游戏，它连续4个月霸占北美游戏销量榜首，这在过去几乎是从未有过的异象。那一个季度，Rockstar的销售额提高了79%；年末的2个月里，索尼在北美卖掉300万台PS2。PS2累计软件销量超过了1.25亿套，每个PS2玩家平均购买5款游戏。20款最畅销的游戏中，PS2占14款，包括两款千万级游戏：《GT赛车3》与《GTAIII》。

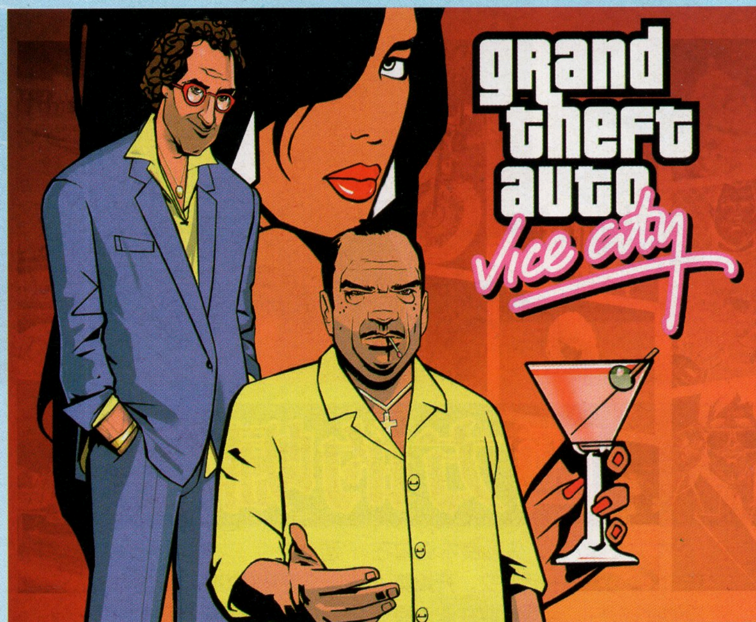
SONY SHOCK

2001年索尼连番重拳令对手毫无还击之力，到最后一个季度时，SCEI摆脱了自PS2上市以来连续6个季度的亏损，以单季度4.93亿美元的利润扛起了复兴索尼集团的大旗，刚上市的Xbox与NGC丝毫无法对其地位造成任何影响，PS2的江山固若金汤。

索尼的下一步策略是凭借PS2的成本优势将微软与任天堂拖入价格战的泥沼。2002年初，索尼宣布PS2的制造工艺将再次进化，EE和GS这两块芯片将整合为一块，制造成本再度大幅收缩。此时敏感人士们已经嗅到了价格战的火药味。

2002年5月14日，索尼在E3展前数日宣布PS2售价将从299美元降低到199美元。E3发布会上SCEA社长平井一夫对着台下的一千多名记者宣布：主机大战已经结束！此举令微软与任天堂阵脚大乱，虽然他们已经猜到索尼的降价意图，但并未预料到有如此降幅。为保市场份额，微软与任天堂几日后忍痛宣布降至相同价位。PS2比Xbox早上市一年半，制造工艺成熟，良品率高，有微软无法企及的成本优势；出货量大，订单数目巨大也使其在代工厂那里可以获得更低的报价。鸿海公司接下PS2代工订单的故事就被台湾代工业引为传奇：索尼决定PS2订单配额与标价的最后一天，鸿海得知对手的报价后当即就派出主管搭乘最后一班飞机前往东京，下飞机后立即连夜赶往SCEI总部，第二天当久多良木健一行人出门时，鸿海的主管已经在门口等候，用诚意和更低的报价取得了PS2的代工权。

工艺大幅改进，生产主力从日本转移到台湾，PS2的造价不断降低。根据台湾生产商的数据，到2002年5月，Xbox的造价约325美元，PS2为185美元，交给零售商的批发价同样为175美元，索尼顶多只能算出血，微软在则是割肉。索尼只需要玩家购买PS2的同时买2套游戏即有盈利，而微软看到的是Xbox的亏损额不断超出预期。短短数月之内，Xbox接连数次大幅降价，令初期购买者大呼受骗，虽然微软以赠送游戏等方式弥



▲虽然索尼集团出现危机，但PS2却是在《GTA》等超大作的推动下如日中天。

补，却无法掩饰其用金钱粉饰的败相。一开始就走低价路线的NGC造价约在PS2与Xbox之间，在主机销售上甚少做亏本生意的任天堂在NGC上砸入了大量资金，虽然有GBA提供源源不绝的利润，却依然无法改变其2002财年巨额亏损的命运——这是任天堂上市以来的首次亏损。

2002年这一场血流成河的价格战中，任天堂走向了最黑暗的时期，微软对索尼的威胁被彻底消除，而PS2迎来了它整个生命周期中最辉煌的一年，年销量超过2500万台。索尼共向第三方发布了9000多套软件开发工具包，第三方纷纷从NGC和Xbox的开发项目中撤退，199美元这个心理价位带来的普及效果立竿见影，经过年末商战期间《横行霸道 罪恶都市》等巨作的密集轰炸，PS2全球出货量突破5000万，刚刚宣布合并的Square Enix趁势公布了《勇者斗恶龙VIII》与《最终幻想XII》，PS2已在事实上统一了游戏市场。

根据市调公司In-Stat的数据，在2002年里，美国游戏市场规模首次超越电影票房收入，这是一次历史性超越，主流媒体开始将游戏定义为"主流娱乐"。SCE在索尼的地位进一步提高，利润额占索尼集团的六成以上，久多良木健为此被提拔为索尼集团副社长。执掌索尼的经济命脉，且有老社长大贺典雄撑腰，久多良木健被绝大多数人认为是出井伸之的继任者，未来将带领索尼集团走向以PlayStation为核心的数字新时代。此时PS2江山大定，久多良木健对日常事务不再过问，一心扑到了PSP与PS3的研发上。2003年4月，他决定从PS2积累的巨额财富中拨出2000亿日元建造65纳米工厂，为他真正最在乎的PS3做准备。然而也正是因为这一笔巨额投资，让依赖SCE存活的索尼集团资金链捉襟见肘。虽然在这一财年里，SCE净利润达到创纪录的1127亿日元，但在CELL芯片上2000亿日元的豪赌让各投资机构纷纷调低对索尼的股票评级，在最后一个财季里除SCE外各部门的大幅减收更造成投资者的恐慌。2003年4月24日，索尼公布的业绩报告远低于投资者预期，各种不利因素集中爆发，索尼股票遭到恐慌性抛售。次日索尼市值蒸发4000亿日元，此后连续数日跌停，在欧美市场上市值也蒸发了近四分之一，并带动整个日本高科技股大跳水，日本金融界将此现象定义为"SONY SHOCK"——这是索尼长期战略失误的恶果，也是SCE从中兴到没落的开始。



■如今PS2在欧洲依然是众人同乐的最佳选择。

西方的崛起

2001年7月，久多良木健曾在《EEtimes》发表一篇短文，开篇第一段如此说道："游戏产业并非对经济萧条毫无反应，而是与之背道而驰。过去十几年，当其他产业深陷困境时，游戏业总是会取得最大利润。但历史也许不会再重复，目前的萧条正造成整个宏观经济结构的深层次变动。"

在PS2如日中天之时，人们的印象中总是一副浮夸印象的久多良木健却出人意料地提出了"产业萎缩论"，敏锐地察觉到宏观经济的结构性变动可能对游戏产业环境造成的影响，尤其是在亚洲金融危机中受到严重创伤的日本。

2001～2005年间，日本游戏业完全是PS2的天下，PS2的软硬件销量增速明显，处于平定天下之后的大发展时期，按理应该是第三方专心享受太平盛世的黄金时代。然而日本游戏业整体规模却在这几年内逐年萎缩，并未出现与经济萎靡逆向而行的趋势，应验了久多良木健的预言。在亚洲金融危机之后，日本经济长期在低处徘徊，泡沫经济阶段的"消费透支"造成了深远的影响，娱乐消费产品的市场需求呈逐年降低趋势，游戏作为非必需品自然成为人们消减开支的对象，生存压力的提高让人们不断延长工作时间，减少了娱乐时间，日本成为全世界休息时间最少的国家之一，游戏作为一种耗时的娱乐形式大受影响，所谓的"游戏人口流失现象"非常严重。到2003年，日本游戏业的整体规模只有4000多亿日元，比2000年萎缩了五分之一。

为降低风险，保守的日本游戏厂商完全依靠续作支撑业绩，结果是在游戏人口流失的同时无法吸收新鲜血



▲PS2的各种个性广告为其营造了时尚形象。

液，造成市场萎缩的恶性循环。久多良木健也曾在PS商业简报会中承认SCE缺乏PS时代的进取精神，即使有出色的创意之作，也缺乏投入宣传资金进行推广的魄力与胆识，《ICO》等名作都是败在过于保守的市场运作，而《蚊》、《两个人的烟火》等创意小品又过于小众向，不像PS的《啪啦啪啦啪》等游戏般有大众推广的潜质，SCE仅余下《GT赛车》和《大众高尔夫》这两个系列能在日本真正起到开拓市场的作用。

从2003年开始，SCE的营业利润逐年下滑，2003财年从1127亿日元骤然降低到676亿日元，接下来的两年分别降低至432亿日元和87亿日元。SCE不再是索尼的摇钱树，久多良木健在索尼的地位也就一落千丈，在2005年初的高层变动中被剥夺了副社长职位。

但日本市场的萎缩、PS2硬件销量的小幅降低都不是SCE利润降低的原因，在PSP和PS3的研发上同时投入巨额资金才是主因。事实上从2001年到2004年，PS2的利润一直处于上升状态。2004年由于《勇者斗恶龙VIII》和《横行霸道 圣安德里亚斯》的发售，以及超薄PS2的推动，PS2真正达到了峰顶，软件销量共2.5亿套，仅权利金收入这一项就有将近2000亿日元。日本市场规模的萎缩被欧美的急剧膨胀轻易抵消，仅2004年PS2在欧美的软件销量约2.1亿套。与日本相反，欧美的游戏人口每年都在增加，EA与Activision等财力雄厚的软件商用大量资金获取授权，通过电影类游戏与体育类游戏不断渗透到大众市场，PS2时代的体育游戏市场比起PS时代至少膨胀了一倍。

SCEJ在大众化道路上止步不前时，SCEE倡导的休闲游戏激活了欧洲巨大的潜在市场。《EyeToy》与《歌星》这两个最具代表性的游戏是PS2末年的主力产品，分别是2003年和2004年欧洲最成功的原创游戏品牌，它们让数百万欧洲家庭进入PS2世界，当日本与美国的PS2市场饱和之时，SCEE通过这些家庭向游戏让PS2在欧洲持续热卖。从2005年开始，欧洲已成为PS2最大的消费市场，占全球约一半的份额。《福布斯》的报道称2007年PS2依然是欧洲的主力机种，占有欧洲47%的游戏市场份额。现在的SCEE就像PS时代初期的SCEJ，充满开拓创新的精神，同时具备将创新转化为商业成就的实力。由于Wii的缺货，PS2成为SCEE用于填补休闲市场空缺的有力武器。在欧洲，消费者因无法买到Wii而在店员的推荐下购买PS2的现象非常普遍，Wii所带动的休闲游戏热潮以及对新用户群的开拓反而让晚年的PS2从中获益。

回忆

也许人们没有注意到，当SCE亏损额逐渐增加时，其营业额也在同步增加。从2004财年到2007财年，SCE的营业额从7298亿日元提高到1.28万亿日元。PS2、PSP和PS3三管齐下让SCE的营业额稳步提升，PS3与PS2的年销售台数相加依然高于Wii，人们在观察次世代战争中PS3伤痕累累的惨状时，显然忽略了PS2这个不应忽略的因素。在2007财年里，PS2软件销量1.54亿套，比Wii高4000多万套；PS3与PS2的主机总销量超过2300万台，比Wii高近500万。索尼的市场份额虽在降低，但主机销售的总量仅比2002年的峰值降低100多万，而且还没算上在2007财年里卖了1389万台的PSP。

2000年PS2刚上市时，全球游戏业规模不到250亿美元，经过8年的持续膨胀如今已有超过400亿美元的规模，超过了音乐产业，预计几年后有望超过电影业(票房+影碟租售)。在次世代主机全面成熟的同时，PS2每年的市场规模仍然有80亿美元左右，"更新而不换代"是游戏产业规模不断膨胀的主要原因之一。老而弥坚的PS2已经从根本上改变了游戏产业结构，形成高价位的高清主机扎根于核心玩家，而低价位的标清主机继续扩大游戏人口的独特格局。这种业界格局实际上打破了过去每隔五六年更新换代一次的产业规律，模糊了游戏主机的朝代界限，新旧主机长期并存，且同时保持繁荣。它也导致游戏产业未来的技术走向更加难以捉摸。

过于强盛辉煌的PS2时代让游戏软件商与玩家留恋于旧时代的辉煌，在一定程度上形成了对次世代的抗拒心理，让次世代的过渡更为漫长。EA曾表示在2012年之前PS2玩家每年都能玩到《麦登NFL》和《FIFA》的最新作，各类电影游戏(尤其是低龄向电影)至今仍以PS2版为主力。而日本业界的"逆向移植风"更是方兴未艾，光荣、NBGI、Atlus等第三方对PS2的支持有反弹之势。NBGI的《高达无双2》PS2版与次世代版同步发售，而《真·三国无双5 Special》若销量可观，今后光荣很可能也将步其后尘。这是PS2的回光返照还是返老还童？结论如何并不重要，"只要还有市场需求，我们就会一如既往地支持PS2！"SCEE总裁大卫·里夫如是说。

对索尼而言，惟一的遗憾也许是当初的网络梦想、"超越游戏"的多媒体娱乐概念最终未能实现，PS2最后还是一部完完全全的游戏机。在PS2上市8年后，索尼的网络计划又走回了原地，而此时，它的身父已黯然离去。

让我们再回到那一天——2000年3月4日。久多良木健开心地像个孩子，从新宿到秋叶原，他看到远远超出想像的人潮。他调皮地挤到人群中，像个普通玩家一样排在队伍里，一群记者看到之后立刻扛着相机跑到他面前。久多良木健的脸上始终挂着微笑，他说："我想把玩家们的热情都记下来！"

——也许，留下的还有回忆。



见证时代的足迹——PS2群英谱

2008年7月，《金融时报》的一篇报道显示，在PS2上市8年零4个月之后，其全球累计出货量突破了1.4亿台，距离其1.5亿台的最终销量目标指日可待。毫无疑问，PS2是有史以来最成功的游戏机，它拥有有史以来最丰富的游戏阵容，根据索尼的官方数据，截至2008年6月30日，PS2游戏种类共达10035款，其中日本5482款、北美1601款、欧洲2952款，PS2的游戏总销量超过13亿套！将PS2的软硬件与周边产品全部算上，它所创造的总经济规模已经超过1000亿美元！

数不胜数的优质大作创造了PS2的辉煌时代，回顾PS2的发展脉络，我们可以看到PS2的累计销量随着众多超大作的推出而不断推高，这些给全球过亿玩家留下美好回忆的大作构成了PS2时代的一个个或深或浅的足迹。沿着这些足迹走来，我们见证的是一个最美丽的时代。

文 清国倾城

1 王者降临

这也许是游戏主机战争史上最没有悬念的一场战役，PS2尚未降生，就已经被人们拥立为王，比它早一年多发售的DC丝毫没有还击之力。在PS2发售后完全是一副兵败如山倒的景象。PS2在日本首发3日98万台的销量至今仍是任何后来者都无法超越的巅峰，不过它的初期发展也不是那么一帆风顺，事实上，在首批卖出的PS2中，被放在家中积灰的不在少数。

“创造超越游戏的新形态娱乐”这一概念从PS2开始就已经被索尼广为炒作，PS2初期的市场定位其实与后来的PS3相同，都是要给自己树立综合多媒体设备的形象，也同样在网络上有很大的构想。简而言之，他被索尼视为打造数字化未来的核心产品。PS2上市初期，也确实像索尼的预想一样，对其多媒体娱乐战略起到了很大的推动作用。在DVD刚开始起步的年代里，PS2的出现让日本一夜之间增加了上百万的DVD影碟潜在用户，使得这段时间里全日本的DVD影碟数量立竿见影地增加了数倍，整个索尼集团因而多挣了不少的DVD生产权利金。

日本人这么积极地用PS2看DVD也从另外一个侧面反映了PS2初期游戏阵容的不足，虽然第三方对PS2的王者地位都不怀疑，但PS2的开发环境太复杂，要做出能发挥潜力的游戏一时半会也并非易事。因此在PS2发售初期，其游戏画面反而不如DC，而且出现了一段相当长的软件真空期，导致硬件销量一度低迷，销量被PS反超的情况屡有发生。整个2000年，PS2在全球范围内没有诞生任何一款百万大作。尽管如此，人们知道PS2终将获得胜利，就算开发环境再恶劣也要迎头克服。幸运的是，这段过渡期并不漫长。

名作英雄榜

关注度大奖

山脊赛车V

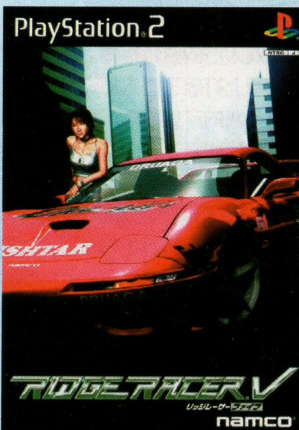
Ridge Racer V

发行商：Namco

发售日：2000年3月4日

日本销量：**60**万

媒体总评分：**78**分





作为系列在PS2上的首部作品，本作达到了每秒60帧的流畅画面，画面质量大幅提升，不过以PS2游戏的标准来说，还存在锯齿太多等初期游戏常见的现象。游戏中收录了14条赛道、18辆赛车，5种游戏模式。《山脊赛车V》是PS2首发游戏中关注度最高的作品，也是2000年日本最畅销的PS2游戏。美中不足之处在于——它其实只是一个CD-ROM游戏，游戏容量小不说，读盘速度也是个大问题。GameSpot网站还认为它的赛道设计过于草率，《GamePro》杂志认为它的重玩价值没有以前那么高。但不管怎样，在PS2的首发游戏中，它已经可以鹤立鸡群。

话题性大奖

决战

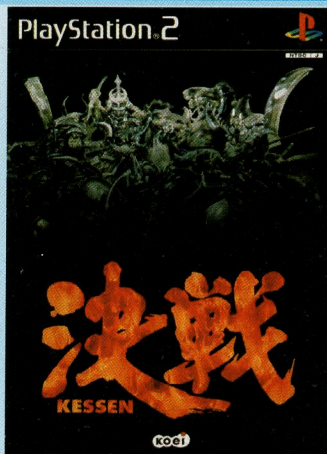
KESSEN

发行商：Koei

发售日：2000年3月4日

日本销量：**40**万

媒体总评分：**77**分



光荣这家靠正统历史战略游戏起家的公司，从上世纪90年代末开始将重心转移到家用机上，并投入巨资为PS2打造了《决战》。《决战》反映了光荣游戏开发的新思维，在

表现战略性的同时，也融入了一定的动作元素，系统简单，容易上手，还插入了华丽的过场动画，显然是要吸引PS2上的非核心玩家。《决战》是PS2首发游戏中最大的话题之作，号称充分发挥PS2机能展现战场上千军万马的战争场面，被众多媒体赞为"恢弘壮阔"的管弦乐大大烘托了战争的史诗感。它也是PS2的第一款DVD-ROM游戏。比起过去仅面向PC超核心向的战略



游戏，《决战》的销量高出了一大截，更坚定了光荣的发展新方针。这款《决战》成为光荣鸿运当头的开始。

销量大奖

铁拳TT

Tekken TAG Tournament

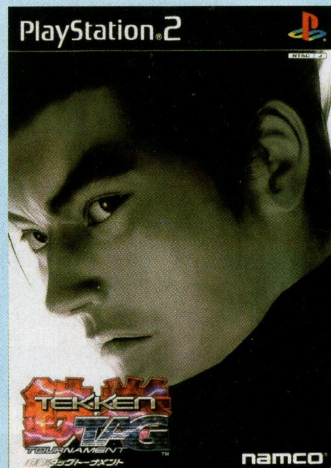
发行商：Namco

发售日：2000年3月30日

日本销量：50万

最终全球销量：390万

媒体总评分：85分



虽然与PS2的发售日相隔了4个星期，《铁拳TT》仍然被习惯性地归为PS2的首发游戏之一。本作基于1999年7月推出的街机版，本来的计划是作为《铁拳3》的升级版游戏，可选角色达到30多人，选择两人组队战斗的主要游戏方式是其名称由来。PS2版实现了120%的移植度，增加了不少内容，比如著名的"铁拳保龄球"迷你游戏，且画面实现了强化，按照GameSpot的评价："街机版相比之下简直丑得要命"。虽然在日本国内，它的销量比起《铁拳3》严重缩水，令Namco大失所望，但由于在欧美的持续热销，最终总销量将近400万套。成为PS2首发游戏中最终累计销量最高的作品。



良禽择木奖

死或生2

Dead or Alive 2

发行商：Tecmo

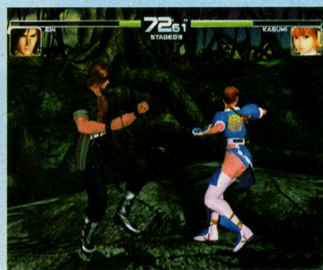
发售日：2000年3月30日

日本销量：38万

媒体总评分：91分



《死或生2》曾是DC最重要的独占游戏之一，它的转投PS2也成为当时话题性最强的叛逃事件之一。不知是巧合还是故意，《死或生2》选择在《铁拳TT》的同一天上市。虽然它获得了比《铁拳TT》更高的全球媒体综合评分，认为它的"画面美丽程度远胜《铁拳TT》的媒体不在少数，但它的销量却远不及后者，尤其是全球销量更是相差数倍。正是因此，制作人板垣伴信对《铁拳》才会一直充满恨意，发表了这样一番名言："我最讨厌的5款游戏分别是铁拳1、2、3、4、5"。不过作为一款移植游戏，能够有这样的销量和评价，板垣伴信也应该知足了。



可塑性大奖

真·三国无双

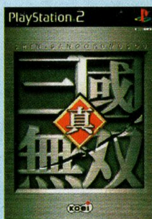
Dynasty Warriors 2

发行商：Koei

发售日：2000年8月3日

日本销量：34万

媒体总评分：75分



在《决战》大获成功之后，摸到了门道的光荣很快就推出了《真·三国无双》，将PS的格斗游戏《三国无双》进行了彻底地改造，成为了一款



融合战略游戏的战争规模与动作游戏爽快感的作品。在当时，《真·三国无双》无论是销量还是影响力都比不上《决战》，但真正的"一夫当关，万夫莫开"的爽快感却使其在动作类游戏中独树一帜，成为发挥新主机性能实力打造新形态游戏的典范，2000年最具可塑性原创游戏的头衔非它莫属。此外本作后来还由台湾光荣推出了完全中文化版本，更是引爆了该系列在华语地区的流行。

视听效果大奖

保镖

The Bouncer

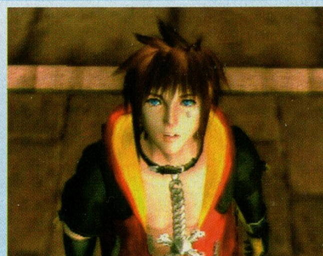
发行商：Square

发售日：2000年8月3日

日本销量：35.1万

媒体总评分：66分

由Square及其关系会社梦工厂(Dream Factory)公司合作开发的《保镖》绝对是2000年下半年曝光度最高的PS2游戏，这款号称"电影式动作角色扮演游戏"的作品以"可操作的动作电影"为宣传口号，也可以说



是当时Square全力朝电影化发展的缩影。游戏邀请了超豪华的声优阵容，音乐制作与主题曲演唱者也都是大牌人物，视听效果方面可谓发挥了PS2的实力，可惜游戏性实在太差，实际操作部分仅占游戏总长度的三分之一。作为Square的第一款PS2游戏，它在2000年的销量只有21.9万套，在日本PS2游戏销量榜中仅排名第九。

RPG新秀奖

暗云

Dark Cloud

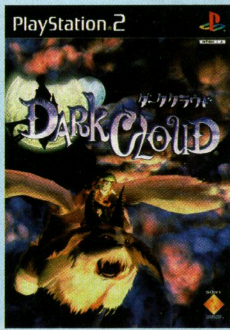
发行商：SCEJ

发售日：2000年12月14日

日本销量：8万

媒体总评分：80分

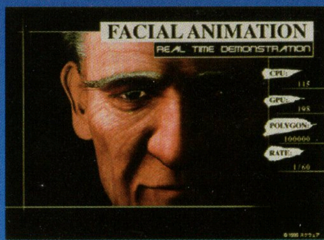




由日本九州小型开发会社Level-5制作的《暗云》当初被SCEJ作为年末商战的重头戏，以"PS2的首款RPG"为口号进行宣传，在欧美它甚至被冠为"塞尔达Killer"。虽然销量令人失望，但它在欧美的评价相当高，作为Level-5公司的处女作，其出色的卡通渲染技术令人称道，英国Games Radar网站称其为"视觉盛宴"，并打了满分。迷宫地图自动生成和武器强化系统等也备受好评。该作不仅是RPG中的新秀，更重要的是培养了Level-5这家日后纵横业界的超新星。

1999年

3月2日 在"PlayStation Meeting 1999"中，SCEI正式宣布与东芝合作开发128位元CPU，名为"情感引擎"，缩写为EE，确认该芯片将使用于PS2。该芯片的目标是在游戏中能够真实表现人类的情感。SCEI同时宣布PS2的显卡名为Graphics Synthesiser(图像合成器)，采用强大的并行渲染引擎，每秒可以处理6500万个多边形。



3月4日 SCEI与东芝分别出资49%和51%为生产情感引擎而设立了合资公司。同时由于"PS之父"久多良木健对索尼做出的巨大贡献，董事局决定将其正式提拔为SCEI社长兼CEO。久多良木健表示PS2的研发工作已经完成，PS2的目标将会是"创造超越游戏的新形态娱乐"，将计算机技术和影音技术结合。

5月 SCEE宣布与Square欧洲分公司达成合作发行协议，今后SCEE将会全面代理Square作品在欧洲的发行。此举将大大加强Square作品在欧洲的影响力，是Square与SCE关系进一步密切的表现。

7月 SCEI为生产PS2"图像合成器"芯片而专门开办了一家新公司：SCE长崎半导体公司，在索尼长崎生产基地投入巨资建造了尖端半导体新厂房，该厂房于10月份竣工。

9月 在东京游戏展期间，SCEI正式公布了PS2的首发时间：2000年3月4日，即平成12年3月4日，再次延续了PS"123"的数字排列方式，让人对其发售时间记忆深刻。更加令人震撼的是，SCEI宣布PS2的日本首批发货量将会达到100万台，这是一个超越业界常识的数字！

2000年

1月29日 与SCEI的关系日益密切的Square召开"千禧祭"，一口气公开《最终幻想IX》、《最终幻想X》和《最终幻想XI》三款巨作，并表示全力支持PS2网络服务，同时投入数十亿日元为其打造PlayOnline。Square此举表明其已经与SCEI成为一个利益共同体。

2月3日 为了迎接迅猛发展的网络直销热潮，SCEI宣布推出PlayStation.com。在SCEI的规划中，该网站的初期作用是提供新闻资讯，但是从2001年开始将会配合PS2的"电子物流"计划，通过网络下载的方式直接发行游戏，但该计划后来被留给了PS3。



2月10日 SCE正式公开PS2的DVD播放功能，并表示将推出专用DVD遥控器。之后PS2成为日本DVD普及的最大推动因素，发售之后使得全日本DVD影碟销量增加了数倍。

2月24日 SCE似乎有意让PS2的技术也成为街机业的标准，公开了基于PS2的街机基板，Namco、Capcom等8家主力厂商表示支持。

3月4日 这是值得历史铭记的一天，整个东京成为PS2的海洋，各地街头人潮涌动，人们都在为PS2而排队。虽然首批发货量达百万之巨，但仍旧迅速被抢购一空，3日内销量即超过98万台。日本各大电视台争相报道。

3月31日 SCEI宣布自从首发以来PS2在日本本土已经发货140万台，令人欣喜的是，刚刚上线的PlayStation.com也发挥了重要作用，通过这个网络渠道共销售了40万台PS2！



4月28日 SCEI宣布到2000年3月31日，PS2在日本的实际销量为141万台！

5月10日 SCEA宣布美版PS2将于10月26日发售，售价为299美元。SCEA同时重点强调了PS2将会有一个3.5英寸硬盘的拓展槽，以及为将来的网络计划准备的拓展装置。同时SCEE也宣布欧版PS2将与美版规格相同，同样将于10月26日发售。

6月1日 在久多良木健的极力催促之下，索尼总部批准了SCEI大力投资芯片业务的计划，宣布将斥资1250亿日元采用0.18微米工艺为PS2生产半导体芯片。SCEI同时表示，今后他们将会扮演英特尔的角色，向其他厂商销售芯片。同时也将开始为游戏之外的市场开发次世代数字家庭娱乐的多媒体处理器。

6月8日 在PSone公开的同一天，SCEI宣布PS2专用硬盘将于秋季发售。该硬盘将同时附带高速网络接口，让家用机进入宽带网络世界。

8月1日 SCEI宣布PS2在日本的出货量已经超过300万台，PS2游戏软件总出货量为800万套。

10月26日 继日本的首发创造了游戏历史新纪录之后，PS2在北美的首发同样铸就辉煌，首周实际销量达到50万台。

11月8日 PlayStation.com在欧洲10国上线，这些国家的用户终于也可以在线订购PS2相关产品。

11月24日 PS2在欧洲25个国家上市。

2 霸者天下

在2000年里，由于缺乏高品质大作，PS2遭到了不少业界人士的冷嘲热讽，甚至有人怀疑当Xbox和NGC陆续上市后，PS2会在强敌的夹击中最终败北。而事实是，进入2001年后，PS2日益彰显其霸气，从1月份的首款百万大作《鬼武者》开始，紧接着是《GT赛车3》、《最终幻想X》、《潜龙谍影2》、《横行霸道IV》等超大作不断登场，在Xbox和NGC尚未上市之前，游戏业界已经是PS2这位霸者的天下。

从3月份出货突破千万，到10月份突破2000万，中间的间隔只有半年，对手的主机上市之前，PS2就已经有了2000多万的用户，胜负不言自明。此外，随着《GT赛车3》的发售，人们总算看到了PS2的真正性能实力，即使是晚了一年半发售的Xbox和NGC也未能在性能上占到多大便宜。随着11月份PS2的全球降价，更使其从游戏阵容、性价比等方面都遥遥领先于对手。可以说，从2001年开始，PS2的精彩世界才刚刚敞开大门。

名作英雄榜

百万先锋奖

鬼武者

Onimusha
发行商：Capcom
发售日：2001年1月25日

日本销量：110万
全球总销量：246万
媒体总评分：86分



《鬼武者》是使用《生化危机》引擎开发的游戏，原本是为PS制作，中途转为PS2游戏。正是因为这样，这款高品质的游戏才能赶在闹游戏荒的PS2初期上市，成为PS2的首款百万大作。在开发者对PS2的性能掌握还不是很到位之时，《鬼武者》用高解析度CG背景加全3D人物的做法无疑是非常讨巧的，能够将更多的机能用于人物脸部表情的演算，诸如苦笑等微妙表情得以实现，也诠释了PS2"情感引擎"的含义。再加上金城武的个人魅力，使其成为当时的话题大作，在欧美也非常成功，获得了《GamePro》的满分评价。





绝代风华奖

最终幻想X

Final Fantasy X

发行商：Square

发售日：2001年7月17日

日本销量：**291**万

全球总销量：**800**万

媒体总评分：**92**分

从2001年夏季开始，PS2摆脱了之前的种种恶名，正式以霸者身分接替PS，成为日本的主流机种。这一切正是因为《最终幻想X》。与《最终幻想VII》一样，《最终幻想X》是PS2走向成熟的标志。系列首次的全程语音、全3D画面、细微的人物表情刻画、高精细度的CG动画都向人们昭示着游戏业新时代的来临，它成为了PS2第一款双白金级游戏，带动了全日本的主机换代热潮，将其称为PS2时代日本最具代表性的游戏亦不为过。几年后日本《FAMI通》举办的各种读者票选活动中，《最终幻想X》都以明显的票数优势成为读者心目中的最佳游戏。在欧美，为它打满分的媒体不下十家。



销量大奖

GT赛车3

Gran Turismo 3：A-Spec

发行商：SCE

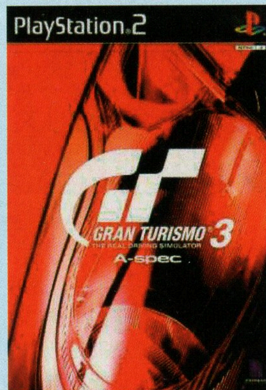
发售日：2001年4月28日



日本销量：**189**万

全球总销量：**1489**万

媒体总评分：**95**分



一般认为，《GT赛车3》是PS2开始发挥其性能潜力的作品。PolyPhony Digital利用PS2的强大性能为人们带来了真正的"驾驶模拟器"，虽然收录的赛车数量从二代的650多辆锐减至150多辆，但汽车的逼真度、各零部件参数和操作感都大幅加强。《EGM》杂志编辑充满激情地将其评为满分，编辑说："这款游戏已经占据了我的一生。"在有着深厚汽车文化积淀的欧美，"《GT赛车》系列"一直是索尼开拓新市场的主力游戏，作为系列销量的巅峰，《GT赛车3》在北美销量达714万套，欧版销量达585万套，这使其成为《横行霸道 罪恶都市》之前PS2最畅销的游戏，为PS2开拓主流市场立下了汗马功劳。

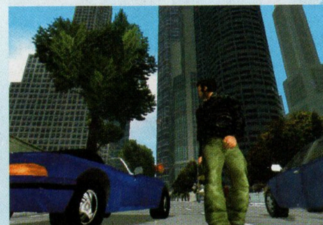
黑马大奖

横行霸道III

Grand Theft Auto III

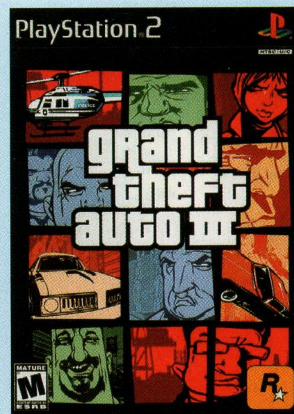
发行商：Rockstar

发售日：2001年10月22日



全球总销量：**1450**万

媒体总评分：**97**分



现在我们都知道《横行霸道III》这个名字意味着什么，但在当时，它确实只是一个二线游戏，关注度远远不及索尼与Konami联合推广的《MGS2》，它的画面、开发成本、宣传成本、媒体曝光度等无一能与《MGS2》相提并论，但游戏发售后获得了一致推崇，打破一切束缚的"沙箱式"游戏新概念对整个业界造成巨大冲击，成为PS2历史上评分最高的游戏。在玩家中它则是依靠口耳相传效应成为2001年末商战期间最畅销的游戏。2002年它以19.95美元的售价被索尼收录到"Greatest Hits"系列中，成为2002年第二畅销的游戏。《GamePro》杂志将它评为"有史以来意义最重大的电子游戏"，IGN也将其列为"十大最有影响力游戏"之一。

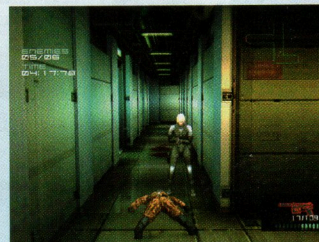
关注度大奖

潜龙谍影2

Metal Gear Solid 2

发行商：Konami

发售日：2001年11月13日



全球总销量：**700**万

媒体总评分：**96**分



从全球范围来说，2001年关注度最高的游戏当属《潜龙谍影2》。虽然在日本它的受关注程度远不及《最终幻想X》，但在欧美却是年末商战期间呼声最高的游戏。自从2000年在E3展中震惊了全世界，《潜龙谍影2》就成为媒体眼中凝聚PS2潜力的代表之作。"PS2即时演算实力可达高质量CG水准"成为当时众多游戏媒体经常使用的一种说法。而且它的美版发售日刚好是在Xbox发售前一天，因此被视为索尼用于狙击Xbox的战略型大作。《GameInformer》称其为"画面细节和系统都达到完美的游戏"，它的媒体平均分在历史上所有PS2游戏中排名第四。

新潮流奖

鬼泣

Devil May Cry

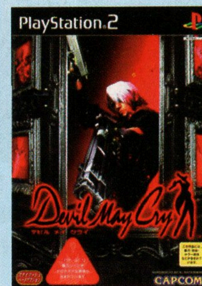
发行商：Capcom

发售日：2001年8月23日



全球总销量：**216**万

媒体总评分：**94**分

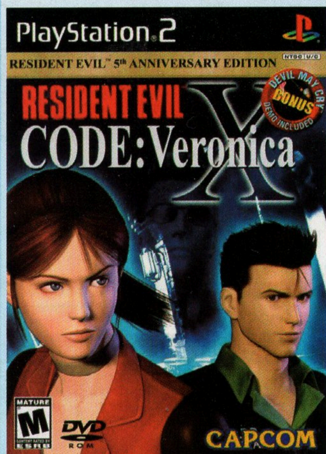


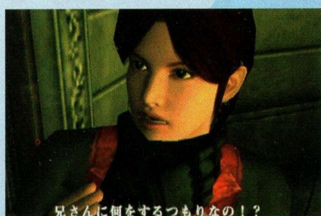
正如制作人神谷英树所说，《鬼泣》是动作游戏的一场改革，开创了耍酷豪爽型动作游戏的新潮流，成为今后人们争相模仿的新典范，因而催生了《忍者龙剑传》、《战神》等游戏。本作也有部分元素是受到了《鬼武者》的启发，神谷英树在进行《鬼武者》的测试时发现了一个能够不断击打让敌人保持在空中不落的BUG，以此为灵感出现了《鬼泣》中的空中连击设定。《GameInformer》称这款脱胎自《生化危机》的游戏"让《生化危机》看起来像个笨拙的丧尸"，《Core》杂志认为它是《MGS2》最强有力的"年度最佳游戏"竞争者。

良禽择木奖

生化危机 代号：维罗尼卡 完全版
Resident Evil: Code Veronica X
发行商：Capcom
发售日：2001年3月22日

全球总销量：200万
媒体总评分：84分





2001年3月，Capcom在DC尸骨未寒之时于PS2上推出了《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》，这成为有史以来最著名的叛逃事件之一。这段时期Capcom一方面在PS2上大作频发，一方面力挺NGC，成为年度焦点厂商。将DC最大牌的第三方独占游戏奉献给PS2有点不顾道义，而且负责DC原版实际开发工作的其实是世嘉子公司Nextech(《生化危机》一代土星移植版开发商)，开发成本由世嘉担负，Capcom相当于是把世嘉做的游戏转手到了PS2上。但撇开道义不说，这确实是良禽择木而栖的明智之举，该作全球累计销量远远超越了DC原版加完全版的总合。

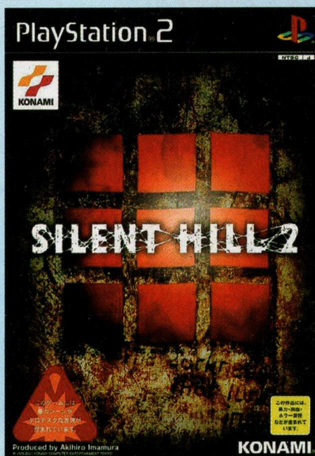
毛骨悚然奖

寂静岭2

Silent Hill 2
发行商：Konami
发售日：2001年9月24日

全球总销量：200万
媒体总评分：89分





与日式恐怖的《零》不同，《寂静岭》虽然出自日本人之手，但却更多地受到欧美恐怖小说名家的影响，因此其全球影响力要高得多。作为系列最经典的一作，《寂静岭2》不仅评价最高，而且只用了一个月就突破百万销量，让那一年的Konami在众多大作簇拥之下稳坐日本首席第三方的宝座。《GamePro》杂志认为它对于光影、音效的应用超过了过去20年来好莱坞99%的恐怖电影，2006年G4TV的X-Play电视节目将本作评选为“史上最恐怖游戏”第一名！

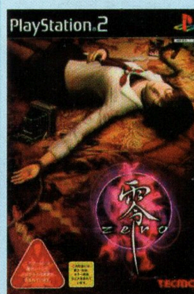
脊背发凉奖

零

Fatal Frame
发行商：Tecmo
发售日：2001年12月13日

全球总销量：20万
媒体总评分：74分





《零》是在Capcom宣布NGC独占《生化》全系列之后不久发售的，总算是给喜欢恐怖游戏的PS2玩家一点小小的安慰。与恐怖感日益淡薄的《生化危机》相比，《零》真正令人产生脊背发凉的感觉。用“射影机”这种独创的道具“给怨灵摄影”的概念表现了日式恐怖电影的精髓，Tecmo得意的美少女3D建模技术让游戏的美感与恐怖感并存，加上悬疑的剧情，使其在恐怖游戏爱好者中地位出众。这种日式恐怖氛围在海外也获得赞美，G4TV说：“所有背景音都仿佛从你的心底响起，以至于你要经常把游戏中断，休息好一阵子才能让自己脱身于游戏世界。”

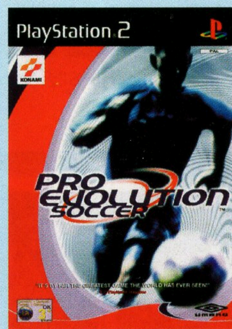
金靴奖

职业进化足球

Pro Evolution Soccer
发行商：Konami
发售日：2001年3月16日

全球总销量：150万
媒体总评分：93分





从2001年开始，借PS2之机，Konami将其招牌足球游戏系列《胜利十一人》打入了欧洲，《职业进化足球》一代即《胜利十一人5》。虽然发行实力和球队授权等方面远不及EA的《FIFA》，但《胜利十一人》远远胜出的足球游戏专业性立刻就被识货的欧洲玩家们相中，该作在欧洲的销量超过90万套，远高于日本本土。在媒体综合评分上，它也比《FIFA 2002》的平均分高了11分。英国Games Radar网站对该作素质大为惊讶，给出满分评价，称其为“游戏历史上游戏性最高、最令人满足以及最彻底真实的足球模拟游戏”。现在该系列已经成为Konami最赚钱的游戏系列，销量也超越了《FIFA》。

吉祥物大奖

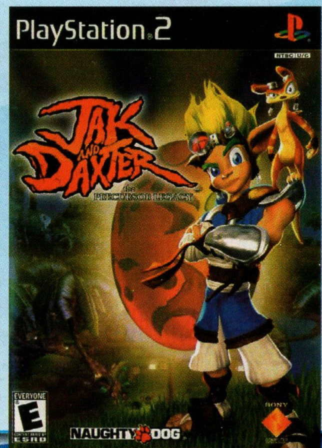
杰克与达斯特

Jak and Daxter
发行商：Konami
发售日：2001年12月4日

全球总销量：320万
媒体总评分：90分



继古惑狼之后，顽皮狗工作室又为索尼打造了PS2时代的吉祥物：杰克与达斯特！这款游戏开发历时三年，顽皮狗独创的游戏引擎具有无读盘时间、无远景雾化的特点，带来一个让玩家自由探索的广阔世界，角色表情方面也是号称要达到好莱坞3DCG电影的水准。在2001年末商战期间，它成为PS2吸引低年龄玩家的法宝，起到了制衡NGC的作用，在美国的销量就突破了200万套。就连成年人也为他的乐趣而折服，男性杂志《FHM》就给他打了满分，建议读者：“为了他你可以取消社交生活了”。



2001年

1月22日 SCEA宣布收购《古惑狼》开发商顽皮狗工作室，归时任SCEA产品开发副总裁吉田修平管辖，该公司新作《杰克与达斯特》将成为PS2的标志性作品之一。

1月25日 SCEI首次对PS2全球上市后的总成绩进行总结：PS2全球出货量突破640万台，其中日本为394万、北美146万、欧洲100万。软件出货量2490万，日本1200万、北美850万、欧洲440万。获得PS2软件开发授权的厂商共653家，其中日本134家、北美292家、欧洲227家。刚刚退出硬件市场的世嘉宣布加盟PS2阵营。同日《鬼武者》于日本发售，成为PS2首款百万大作。

1月29日 SCEI宣布与NTT、AT&T、和黄等电信运营商合作打造PS2网络计划。

3月24日 PS2上市一年后，终于完成了第一个具有标志性意义的阶段性目标：SCEI宣布PS2全球累计出货量突破1000万台，其中日本465万、北美276万、欧洲263万。

4月25日 PS2的第一款千万级游戏《GT赛车3》发售。该作的发售标志着PS2走出了大作不足的困境，正式进入大作时代，它的出色画面也标志着开发者们已经开始掌握了PS2复杂的游戏开发环境，可以说是PS2硬件性能被全面发挥的一个转折点。

6月18日 在SCEI的撮合下，Square、Enix与Namco这三家最重要的第三方宣布合作运营PlayOnline，这也成为日后Square与Enix合并的契机。

7月19日 在《最终幻想》电影版的惨败之后，《最终幻想X》紧接着上市，它成为PS2在日本称霸的标志，首日销量就达到了214万套，也缓解了



Square巨额亏损的惨境。

7月26日 自出货量突破千万之后，PS2的生产和销售都进入提速期，随着《GT赛车3》、《最终幻想X》等巨作的陆续发售，只用了3个多月，PS2的出货量进一步提高到1500万台，其中日本594万、北美515万、欧洲386万。仅日本地区的已发行游戏就达到了226款，另有450款游戏正在开发中；欧美已发行游戏199款，开发中游戏550款。

10月9日 由于在电影投资上的巨额亏损，Square面临破产危机，为此SCEI紧急注入149亿日元的资金，获得了18.6%的股份，成为其第二大股东。这其实也是为了避免Square被微软等竞争对手收购。

10月10日 在秋季商战来临之际，PS2出货量突破2000万台，销售速度是当初PS的3.4倍。为表庆祝，SCEI宣布将推出白、银、红、蓝、黄5款新PS2。

11月29日 在日版《潜龙谍影2》发售当日，SCEI宣布PS2降价至29800日元。

12月13日 行货PS2在香港发行，型号为SCPH-30006R，售价1980港币。

12月21日 面对猖獗的PS2改机现象，SCEE向高等法院起诉Channel Technology公司(美塞亚芯片)和Neo Technologies(NEO4芯片)，并获得胜诉。

3 网络大潮

在久多良木健的最初规划中，网络是PS2的一个重点功能，关系到索尼的未来大计。但是由于当时的宽带网络环境所限，索尼最后选择了一种折中的网络战略——让PS2同时对应窄带和宽带网络，虽然PS2的网络服务环境因而逊色于Xbox LIVE，但却可以让更多用户享受到网络的乐趣。

2002年，PS2的关键词是“网络”，延后多时的PS2网络计划终于全面展开，第三方也纷纷支持，Square推出了《最终幻想XI》、Capcom也公开了《生化危机 逃出生天》，索尼自己的《海豹突击队》更是大获成功。虽然PS2的网络服务最终还是因为环境限制而没能成大气候，但索尼证明了自己在网络这块陌生领域的推广实力。

在这一年里，成本上有明显优势的PS2发起了猛烈的价格战，让初入游戏业的微软陷入了疯狂砸钱的泥潭，任天堂则是经历了百多年来最艰难的时期，出现了自上市以来的首次亏损。PS2的地位稳如泰山，第三方也跟着如沐春风。与2001年的超大作为主导不同，这一年里PS2游戏呈百花齐放之势，各种中小型厂商都有不少惊喜之作，PS2已经成为多数第三方的生存之本。

名作英雄榜

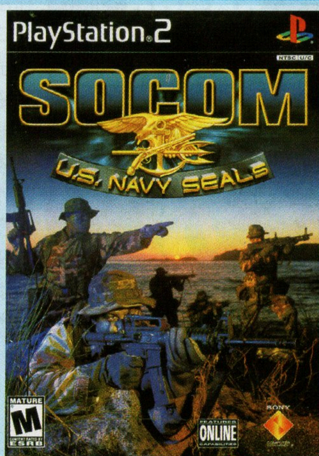
网络大奖

海豹突击队

SOCOM: U.S. Navy SEALs
发行商：SCEA
发售日：2002年8月27日

全球销量：344万
媒体总评分：82分





日本的PS2网络战略以《最终幻想XI》为主打，而在美国的主打作则是索尼自己的《海豹突击队》。这款与美国PS2网络服务同日推出的游戏以网络多人模式为最大卖点，而且与不交费处处难行的Xbox LIVE不同，《海豹突击队》的网络服务完全免费，用户购买的USB耳麦除了在线语音通信外，还可以用于在线下模式中向AI队友下达语音指令，这也是第一款使用耳麦的PS2游戏。根据SCEA的数据，在2002年末商战期间，《海豹突击队》的玩家在线游戏总时间超过了Xbox LIVE所有游戏的总合！

网络贡献奖

最终幻想XI

Final Fantasy XI
发行商：Square
发售日：2002年8月27日

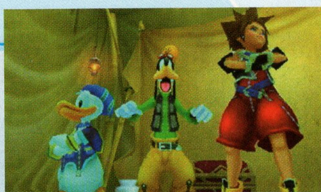
日本销量：20万
媒体总评分：85分





《海豹突击队》在美国虽然火爆，但却是赔本赚吆喝，SCEA无法从它的超高人气中获得网络服务收入。真正从PS2的网络服务中获得了稳定收益的还是《最终幻想XI》。由于宽带网络普及度以及需要购置昂贵的PSBB等条件限制，《最终幻想XI》首周销量只有7万套，无疑令Square和SCE都非常沮丧。但网络游戏的生命周期长，到了2002年末时，本作已经有20万用户，达到了盈亏平衡线。之后更是借助PC版以及一些资料片而为Square带来了稳定的收益，用户一度突破50万，日最高在线量超过30万，令Square网络部门的年收入翻了一番。

星光灿烂奖



王国之心

Kingdom Hearts
发行商：Square Enix
发售日：2002年3月29日



全球总销量：**560**万
媒体总评分：**85**分

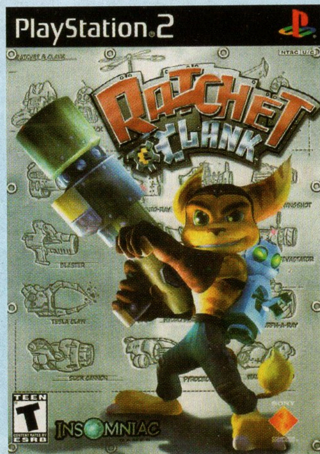
由Square与其同一座写字楼的日本迪士尼通力合作，集合迪士尼众星与Square人气角色，并邀请当红小天后宇多田光作词作曲并演唱主题曲，这款星光灿烂的《王国之心》注定要成为Square的又一个王牌。一直在Square担任画师的野村哲也在本作中首次担任导演，以坂口博信提出的"打造《FF》同级别游戏"为目标，成功创造了Square自《FF》以来最重要的游戏系列。由于迪士尼的影响力，《王国之心》在北美销量高达345万套。这是Square有史以来在北美取得的最佳成绩，甚至超过了当年的《最终幻想VII》!

吉祥物大奖

瑞奇与叮当

Ratchet and Clank
发行商：SCEA
发售日：2002年11月7日

全球总销量：**293**万
媒体总评分：**88**分



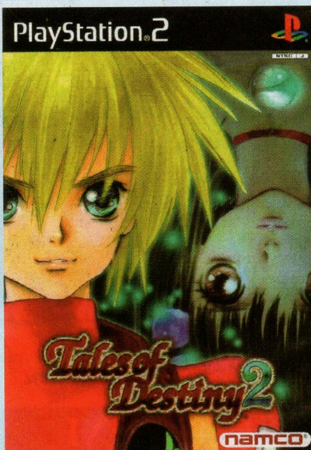


每年圣诞商战之所以能够成为黄金旺季，有一个很重要的原因就是圣诞的送礼需要，因此在这段期间低龄向游戏有很大市场。在2001年的《杰克与达斯特》之后，2002年PS2最重要的低龄向游戏就是《瑞奇与叮当》，这两个系列成为了PS2时代的双宝，瑞奇与叮当自然也成为PS2的又一对吉祥物。《瑞奇与叮当》的画面和武器装备的多样性备受赞誉，《官方PS杂志》甚至给予满分评价，GameSpot认为"这是自平台动作游戏进入3D时代以来最出色的游戏之一"。

中文RPG先锋奖

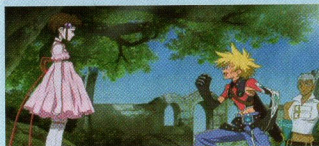
宿命传说2

Tales of Destiny 2
发行商：Namco
发售日：2002年11月18日



日本销量：**80**万
媒体总评分：**79**分

作为"《传说》系列"在PS2上的第一作，同时也是《传说》主系列第四作，《宿命传说2》以前作18年后的世界为舞台。在其他RPG都全面进化到3D之时，它仍然保留了系列的2D传统，但更精细的画面仍然展现了PS2的RPG应有的华丽，让人们感受到原来PS2在2D处理能力上也有翻天覆地的进化。它在2002年的日本PS2游戏销量榜中排名第五。而对于国内玩家来说，该作最大的意义便是经由SCEH代理推出了完全中文版，了却了PS2玩家玩到大

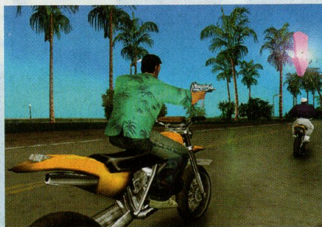


文字量中文RPG大作的夙愿。在PS2的众多官方中文游戏中，本作的综合素质无疑是遥遥领先。

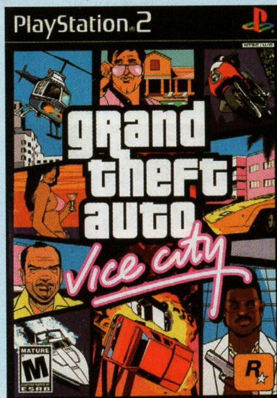
销量大奖

横行霸道 罪恶都市

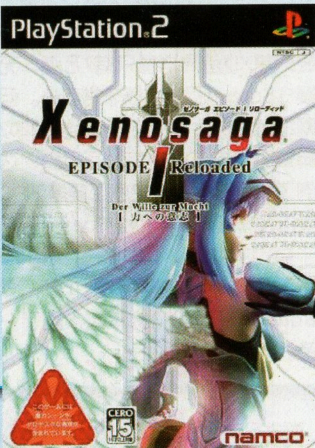
Grand Theft Auto：Vice City
发行商：Rockstar
发售日：2002年10月27日



全球总销量：**1750**万
媒体总评分：**95**分



在《横行霸道III》之后，Rockstar只用了10个月的时间就为玩家创造了另外一个巨大的犯罪都市——罪恶都市。开发周期虽短，它的质量之高、内容之丰富却令人折服。打满分的《GamePro》如是说："本作的一切都达到了前作的两倍以上。"《EGM》说："《罪恶都市》让前作的一切都相形见绌。"如此之高的开发效率在游戏历史上创造了新的纪录，而它的销量也同样刷新了记录。前作是闷声发大财，而这款续作未发售前已经成为全美最受期待的大作，发售后迅速冲破一切销量纪录，不仅在2002年里顺理成章地坐上了销量榜首宝座，而且在之后长达一年的时间里持续热卖，最终成绩令人惊叹。



磅礴史诗奖

异度传说 一章：力之意志

XenoSaga Episode I
发行商：Namco
发售日：2002年2月28日

全球总销量：**44**万
媒体总评分：**83**分

知名制作人高桥哲哉从Square跳到NBGI后，为其献上了凝聚自己全部精力呕心沥血构思的鸿篇巨制。这款《异度传说》架构了一个宏伟的三部曲，涉及哲学、心理学、宗教等深邃题材，是一个"描述从宇宙的开始到结束的叙事诗"。音乐方面由巨匠光田康典负责，伦敦爱乐乐团演奏，气势恢弘磅礴。由于内容极为丰富，虽然分为了三部曲，第一章仍然成为了PS2第一款采用单面双层DVD的游戏。海外媒体对该作极力盛赞，Gaming Age认为："它拥有这些年来RPG都失去的东西：让人欲罢不能的迷人而深邃的剧情。"



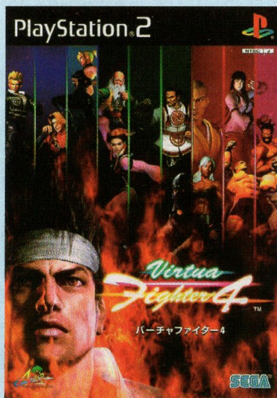
化敌为友奖

VR战士4

Virtua Fighter 4
发行商：SEGA
发售日：2002年1月31日

全球总销量：171万
媒体总评分：94分





随着世嘉退出主机硬件市场，曾经的众多死敌变成了新盟友。在2001年3月曾经出现《VR战士》与《铁拳》共同露面的广告合作，预示了《VR战士》与《铁拳》一样投身于PS2的怀抱。而作为世嘉投靠索尼这位昔日宿敌的标志性作品，《VR战士4》证明了世嘉弃暗投明的正确选择，它的销量达到了171万，在系列作中仅次于最经典的《VR战士2》，它的媒体平均分更是历代最高。G4TV的评价是"家用机历史上最出色的格斗游戏体验"。游戏中引入的冒险模式、排名系统等也为后来的《铁拳5》所借鉴。

四海扬威奖

幻想水浒传III

Suikoden III
发行商：Konami
发售日：2002年7月11日

全球总销量：57万
媒体总评分：86分



虽然销量不算很高，《幻想水浒传III》在欧美媒体中得到的评价却是高得出奇，英国《Play》杂志给予满分评价，编辑说："这是我自《超时空之轮》以来玩过的最宏伟、最优美的RPG。"2002年，在著名游戏网站GameSpot和IGN的年度盘点中，同时将"年度最佳RPG"的殊荣颁给了《幻想水浒传III》。后来在IGN的"史上25款最佳PS2游戏"中，本作排名24。



2002年

2月13日 被延后多时的PS2网络计划终于公布详情，SCEI在"PlayStation Meeting 2002"中宣布30多款对应网络服务的PS2游戏正在开发，包括首次公开的《生化危机 逃出生天》。



4月25日 索尼公布的2001财年业绩显示，由于PS2软硬件的畅销，SCEI销售额达到了78.4亿美元，摆脱了初期由于研发成本和硬件亏损造成的赤字，进入盈利状态。

5月14日 在E3展召开之前，索尼率先宣布PS2售价从299美元降低到199美元，掀起了价格战的狂潮，微软与任天堂都在几日后宣布大幅降价。

5月9日 SCEI宣布PS2全球出货量已经突破3000万台，北美以1130万台的销量超越日本，成为PS2最大的市场，日本为990万台，欧洲为880万台。

5月23日 仿效PS的做法，SCEI宣布推出PS2经典畅销游戏的廉价系列"PS2精选集"，其售价为2000～3000日元之间，这是SCEI用低价位吸引Light User的一个重要手段。

7月24日 上市2年零4个月后，PS2在日本的累计出货量终于突破千万大关。

8月27日 PS2的网络服务正式在美国展开，《海豹突击队》等网战型游戏使其初期发展十分顺利。

9月19日 SCEI宣布PS2全球出货量突破4000万台。

11月29日 日本游戏业的核弹级新闻：Square与Enix将于2003年4月1日起正式合并，日本最大的第三方游戏软件商就此诞生，全日本的游戏界大并购就此开始。合并消息之后，同时也正式公开了PS2的《勇者斗恶龙VIII》，表明SE今后将全身心支持PS2。

4 大众之选

游戏业的市场构成通常被划分为Core User和Light User，前者是能够接受昂贵主机架构，会购买大量游戏的核心玩家，后者是主机降到白菜价时才会入手，而且主要是玩轻松简单型游戏的用户。通常当一部主机的售价降到200美元/2万日元之下时，就进入了围绕Light User进行普及的大众化发展阶段。PS2在降价到19800日元时，已经拥有超过6000万的用户，占领了超过7成的家用机市场份额，它的大众化进程比过去任何时候都要迅速。

从2003年初出货量突破5000万台开始，SCE的PS2大众化战略从多个层面全面展开。欧洲的SCEE在此过程中扮演了重要角色。欧洲是Light User潜在市场最大的地区，SCEE为此打造了《EyeToy》等轻松简单的家庭型游戏，让PS2成为全家同乐的娱乐中心，SCEE开拓新用户层的新战略从此开始，为后来欧洲成为PS3的主力市场打下了基础。SCEJ方面则是继续追求PS2的多媒体家电功能，推出了PSX，希望吸引具有高消费能力的Hi-Fi发烧友。与此同时，SCE向全球三线市场的全面拓展也进入了实质性阶段，最有标志性意义的就是行货PS2在中国的上市，掀起了一股中文化游戏的大潮。

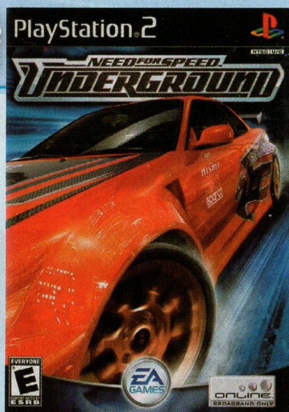
名作英雄榜

销量大奖

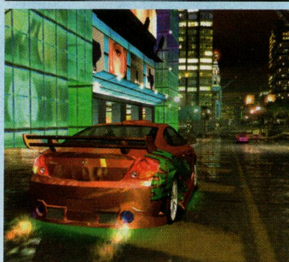
极品飞车 地下狂飙

Need for Speed: Underground
发行商：EA
发售日：2003年11月17日

全球总销量：650万
媒体总评分：85分



以《速度和激情》等反映地下飙车的电影为灵感，以午夜赛车为主题的《极品飞车 地下狂飙》是"《NFS》系列"的巅峰之作，仅PS2版销量就达到了650万套，各机种总销量超过900万套！本作在操作上更倾向于街机式的简单爽快型，因而成为系列最具争议性的一作，欧洲玩家对本作表现了超高的热情，欧版销量达到350万套！





剩余价值奖

最终幻想X-2

Final Fantasy X-2
发行商：Square
发售日：2003年3月13日

全球总销量：**520**万
媒体总评分：**85**分



在Square与Enix即将正式合并之际，《最终幻想X-2》的推出标志着Square新时代的开始，过去"《最终幻想》系列"每部续作都自成一体的时代彻底过去，将所有大作的剩余价值挖掘到底的"Enix精神"成为了今后SE的主旋律。事实证明，这种不是很光彩的做法至少在商业上是成功的。由于使用相同的引擎，很多素材和设定也都是通用的，因此它的投资不到原作的一半，销量却突破500万。它的媒体和玩家评价也相当高，曾获得"第七届互动艺术与科学学院"的"角色表现杰出成就奖"。



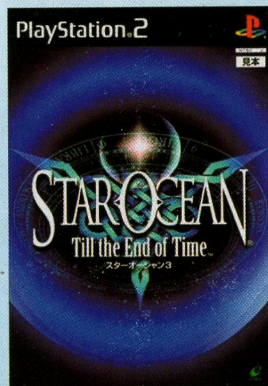
四海扬威奖

星之海洋3

STAR OCEAN Till the End of Time
发行商：Enix
发售日：2003年2月27日

全球总销量：**125**万
媒体总评分：**80**分





与《幻想水浒传III》一样，《星之海洋3》也是在北美热销的为数不多的非《FF》系日式RPG之一，强调动作性的战斗系统是其能在北美获得63万套销量的主要原因。截至2006年7月的一次PS2/Xbox/NGC游戏销量排名统计中，它位列96名。美国RPGFan网站说："如果那惊人的剧情、让人眼珠都要跳出来的CG动画和深情的管弦乐还不够的话，丰富的游戏变化和娱乐性会让最挑剔的玩家也像个小女生一样偷笑。"

格斗新势力奖

灵魂能力II

Soul Calibur II
发行商：Namco
发售日：2003年3月27日

全球总销量：**177**万
媒体总评分：**92**分







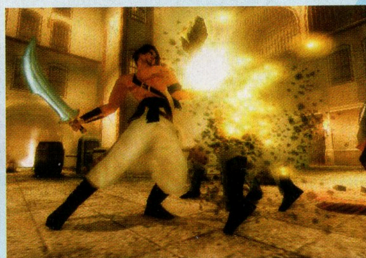
《灵魂能力》一代曾成为《FAMI通》的首款满分游戏，但销量不算太高。而到了二代，它的三大机种累计销量超过了400万套，已经超越《铁拳》，成为全球最畅销的格斗游戏系列，它的诞生让武器格斗游戏成为了格斗领域最强大的新势力。由于其出色的平衡性，它也成为了各种游戏比赛中的常见项目。比起其他格斗游戏更容易上手的特性也使其成为Light User很好的选择，这也许是其在格斗类游戏式微之时能够逆流而上的主要原因，后来干脆成为了纯粹的家用机游戏。

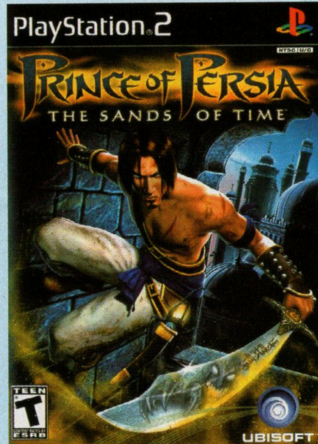
名作重生奖

波斯王子 时之砂

Prince of Persia:
The Sands of Time
发行商：Ubisoft
发售日：2003年11月6日

全球总销量：**188**万
媒体总评分：**92**分





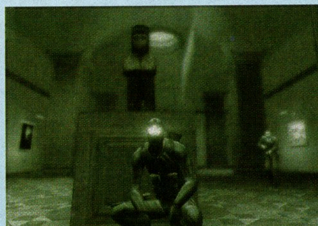
根据1989年Jordan Mechner在DOS上推出的经典平台动作游戏《波斯王子》而制作，用行云流水般的动作成功使其在3D时代里重生，《波斯王子 时之砂》再度让世人看到了育碧蒙特利尔工作室的实力。本作在2003年的PS2游戏媒体平均分中排名第二，被IGN评为"2003年度最佳游戏"。《时之砂》营造出的梦幻般的环境、杂技般的动作、精巧的关卡设计以及时间控制能力都大受好评，被认为是新时代平台动作游戏的典范。《娱乐周刊》称本作高瞻远瞩的概念足以使其"登上电子游戏的王座"。

良禽择木奖

分裂细胞

Splinter Cell
发行商：Ubisoft
发售日：2003年3月28日

全球总销量：**244**万
媒体总评分：**89**分







《分裂细胞》原本是Xbox上最重要的第三方独占大作，当初以其惊人的光影效果让《潜龙谍影2》相形见绌，成为微软展现Xbox性能优势的作品。该作的销量与评价均令人满意，但育碧仍未知足，很快就在PS2上推出了移植版，虽然晚出了一年，而且画面有所缩水，PS2版的销量依然达到了将近250万，用户基数巨大的PS2再次表现其对一切游戏兼收并蓄的博大胸怀，同时将竞争对手逼退到四面楚歌的绝境中孤军奋战。



大众选择奖



EyeToy：Play

EyeToy：Play
发行商：SCEE
发售日：2003年11月4日

全球总销量：386万
媒体总评分：80分

在索尼名将菲尔·哈里森的带领下，SCEE一直都在为开拓新用户而进行新技术的研发，虽然有很多奇思妙想的发明没能最终作为产品推出，但偶尔一两次新概念产品的成功足以让PS2增加数百万的新用户。用摄像头让玩家“进入游戏中”的《EyeToy：Play》颠覆了人们对于游戏的认识，首开“体感家庭游戏”之先河，如果当初索尼能对该系列多加栽培，使其成为一种标准控制设备，也许如今就没有Wii的体感革命，而是由PS2的摄像头游戏一统天下了。

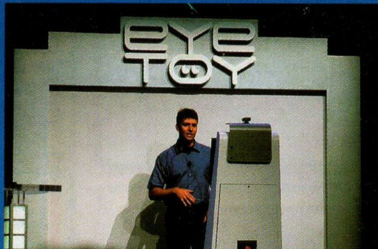
2003年

1月16日 这一天又是PS2具有历史意义的一天，经过2002年末商战期间《横行霸道 罪恶都市》等超大作的狂轰滥炸，PS2以霸王之威君临天下，只用了三个多月的时间就出货1000万台，使得PS2的总出货量正式突破5000万台大关。

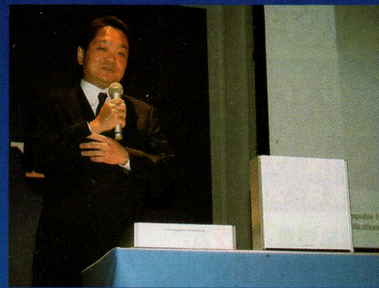
2月25日《日本经济新闻》率先披露SCEI计划于秋季开始将PS2打入中国大陆，由索尼(中国)负责发行。

4月1日 PS2的成功让久多良木健在索尼集团的重要性进一步提升，因而使其被提拔为整个索尼集团的副社长。

5月13日 SCE在E3展中公开了PS2的摄像头装置EyeToy，这是索尼开拓非玩家市场的重要举措，它在欧洲上市4个月销量就突破了100万。



5月28日 将PS2打造成“创造超越游戏的新形态娱乐”这一誓言在这一天又有了新的诠释，SCEI宣布推出融合PS2游戏功能与电视节目录制、内置大容量硬盘、DVD影碟刻录等功能的高端家电产品PSX，其售价比一般不含游戏功能的同类产品还低。可惜由于产品定位模糊，最终没能有大作为。



6月9日 SCEI宣布PS2全球出货量突破6000万台，其中日本1417万台、北美2642万台、欧洲1944万台。SCEI同时表示PS2正进入又一个高速增长期，为满足秋冬商战的需求，PS2正在进一步增产。

8月6日 Capcom与日本网络服务商KDDI公司合作开展面向PS2的网络服务MMBB，其主打作品就是《生化危机 逃出生天》。

10月30日 SCEI再度降低PS2售价，从2.5万日元降低到19800日元，这是业界公认的吸引非游戏玩家的普及化价位。

11月28日 经过数月的传闻之后，索尼(中国)终于正式确认将于12月20日在北京、上海、广州、深圳和成都等几大城市推出行货PS2，首发有两款全中文游戏。

5 梅开二度

2004年之后，PSP与NDS相继公布，掌机成了游戏业的新热点。PS2依然如日中天，但为了吸引人们的关注，让PS2的潜力全部得以发挥，索尼还需要一些新的刺激，于是就有了超薄型的PS2。仿效PSone的做法，索尼在PS2销量突破7000万台之后公布了超薄PS2，超迷你的造型人见人爱，它就像刚刚上市的次世代主机一样，立刻引发抢购，局面比当年的PSone还要火爆，缺货情况极为严重。在日本，超薄PS2与《勇者斗恶龙VIII》的双重冲击让PS2走到了最辉煌的顶点，在美国同样是以《横行霸道 圣安德里亚斯》与超薄PS2相配合呈现压倒一切的气势。到2005年末，PS2的全球出货量终于突破一亿大关，以更快的速度创造了索尼的又一座里程碑。

在PS2打破一切的王者霸气面前，Xbox与NGC回天乏术，微软与任天堂都将精力全部转移到其次世代主机和掌机上。而曾对索尼有异心的第三方也不顾一切地重归PS2怀抱，叛逃的《生化危机》等系列悉数转投PS2，《生化危机4》与《战神》成为无数游戏媒体“2005年度最佳游戏”的最大热门。索尼又一次完全统一了家用机市场，再次兑现了“所有游戏在此集结”的承诺。

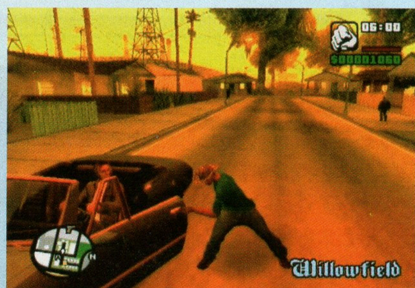
名作英雄榜

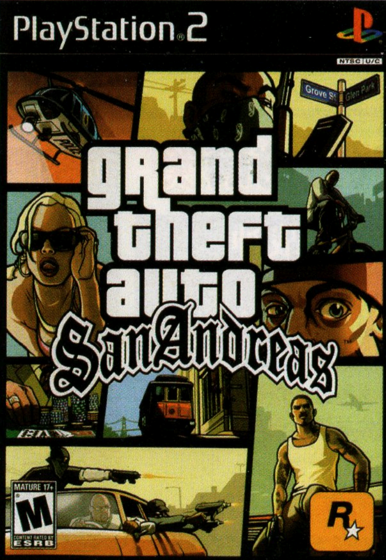
销量大奖

横行霸道 圣安德里亚斯

Grand Theft Auto：San Andreas
发行商：Rockstar
发售日：2004年10月26日

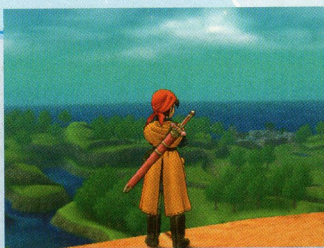
全球总销量：2150万
媒体总评分：95分





作为《GTAIII》三部曲的最后一部，《圣安德里亚斯》同时为PS2辉煌的顶点划下了浓墨重彩的一笔，成为任天堂之外惟一一款进入“2000万俱乐部”的游戏。这次的开发时间是前作的两倍，而游戏规模达到了之前的数倍，带给玩家的是整个完整的州，汽车改造、帮派战争乃至RPG要素让这个虚拟世界更给人探索不完的乐趣。IGN称本作为“PS2的定音之作”，《GameInformer》说它“打破了电子游戏的框架，超越了游戏的范畴，是娱乐的巅峰表现”。

国民级大奖



勇者斗恶龙VIII

Dragon Quest VIII
发行商：Square Enix
发售日：2004年11月27日

全球总销量：**472**万
媒体总评分：**89**分



相隔4年，日本的国民级游戏终于降临PS2。该作在《DQ》历史上具有诸多突破性意义，首先是战斗时终于摆脱了主视点，画面也不再像过去那样总是比同时代的游戏低一大截，卡通渲染技术更符合该系列应有的鸟山明式动画氛围。在评价上，它获得了第九届CESA游戏大奖；在商业上，它也是Square Enix的一大突破，3天内销量突破300万，最后以日本本土360万套的销量成为迄今为止PS2在日本的最高销量保持者。这个销量数字不及PS的《勇者斗恶龙VII》，但它却创造了海外销量超过百万的系列最高纪录，最终使其总销量成功创造了系列新高。它在欧美获得了难得的高分评价，GameSpot和IGN都将其评为2005年最佳RPG（美版为2005年发售）。

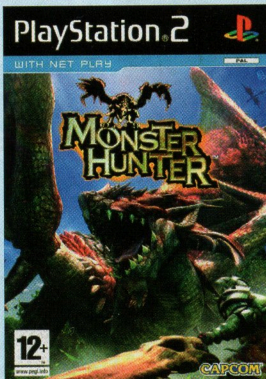
可塑性大奖



怪物猎人

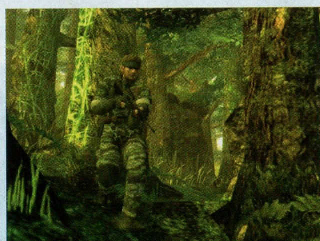
Monster Hunter
发行商：Capcom
发售日：2004年3月11日

日本销量：**29**万
媒体总评分：**68**分



《怪物猎人》只不过是Capcom一个实验性质的作品，在PS2的网络服务已经人气消散之时发售，Capcom本身压根对其就没抱什么期望，游戏发售前玩家与媒体也都没有关注到这款游戏。谁知游戏发售后，以其非凡的乐趣在玩家中引起了口耳相传效应，最终竟然也有29万套的销量，几乎与PS2版《最终幻想XI》相当，Capcom完全没有预想到这种情况，导致服务器能力严重不足，接连多次增加了服务器数量。即便如此，Capcom想必做梦也不会想到该系列日后在PSP上竟会成为新一代的日本国民级游戏。可惜的是该作在欧美评价很低，平均分跌入二流游戏的范畴，对后来"《怪物猎人》系列"在欧美的发展造成了负面影响。

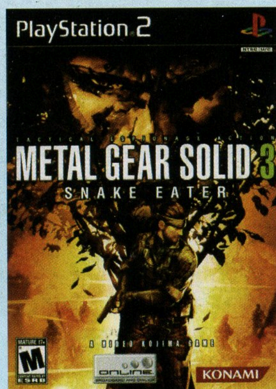
生不逢时奖



潜龙谍影3

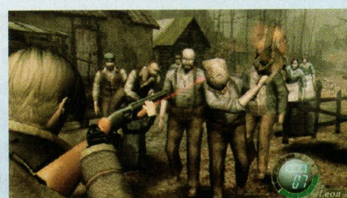
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
发行商：Konami
发售日：2004年11月17日

全球总销量：**400**万
媒体总评分：**91**分



《潜龙谍影3》其实原本是为PS3开发的游戏，但由于PS3的开发缓慢，因而中途转为PS2游戏。从技术上来说，本作在2004年的PS2游戏中无可匹敌，游戏本身的质量也获得认可，被2005年德国莱比锡游戏展评为"最佳PS2游戏"，并获得互动艺术与科学学院的"角色表现杰出成就奖"。可惜游戏销量却比前作大幅滑落，主要原因是同时期有《光环2》和《圣安德里亚斯》发售，令本作的业界关注度大受影响。好在本作后来推出的《潜龙谍影3 生存》以其惊人的网络模式备受推崇，也获得了超过百万的销量，使其累计总销量也算是超过了500万。

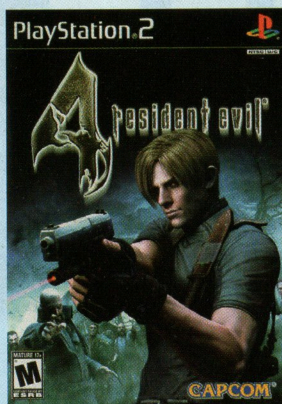
良禽择木奖



生化危机4

Resident Evil 4
发行商：Capcom
发售日：2005年10月25日

日本销量：**268**万
媒体总评分：**96**分



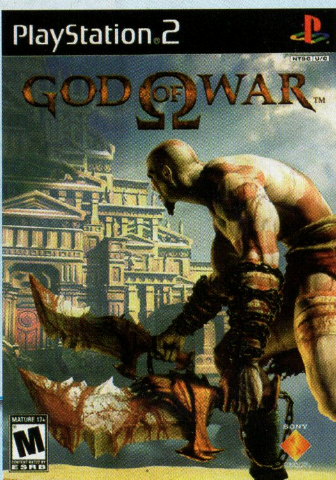
2005年秋季，当微软在PS2的强压下完全转投次世代主机时，PS2玩家也了却几年来的心头憾事——Capcom终于放弃一切羞耻在PS2上推出了《生化危机4》！根据GameRankings网站对全球57家媒体的打分进行统计的结果，《生化危机4》以0.5分的明显优势超越《横行霸道 圣安德里亚斯》，成为PS2上有史以来评分最高的游戏！《FAMI通》、《GameInformer》、《PS官方杂志》、SpikeTV电视台等全球媒体都将它评为"2005年最佳游戏"。它的销量也比NGC版高出100万套，因此它的跨平台可说是众望所归，是"良禽择木而栖"的最佳诠释，也再次证明了强扭的瓜不甜这个真理。

气势磅礴奖

战神

God of War
发行商：SCEA
发售日：2005年3月22日

日本销量：**320**万
媒体总评分：**94**分



在2004年的E3展中，来自索尼的一款原创动作游戏获得了无数媒体的盛赞，摘走了众多"E3 2004最佳PS2游戏"、"E3 2004最佳动作游戏"的桂冠。这款气势磅礴的史诗级动作游戏，用豪爽的操作快感和宏伟的场景与巨大的怪物，打破了人们对于美版动作游戏操作生硬、细节粗糙的恶劣印象，成为动作游戏历史上的一个标志性作品。它击败了《生化危机4》，捧走了互动艺术与科学学院的"年度最佳游戏奖"，被IGN评选为"史上最佳PS2游戏"。CNN说："《战神》让你想起为何会把玩游戏放在第一位。"



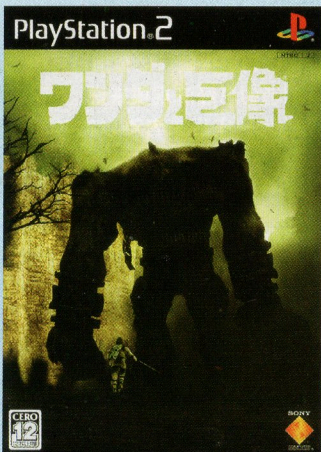
艺术成就奖

汪达与巨像

Shadow of the Colossus
发行商：SCEA
发售日：2005年10月18日



全球总销量：100万
媒体总评分：91分

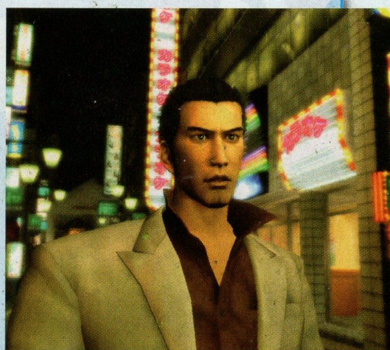


2001年上田文人以一款《ICO》轰动了游戏开发圈，虽说销量不是很高，但其艺术成就获得一致认可。4年后，上田文人制作了一款风格截然不同的游戏，抛弃普通动作游戏的一切杂鱼战，以纯粹的BOSS战贯穿始终，而独有的艺术气息依然如故。在有《生化危机4》和《战神》坐镇的2005年，它突围而出，在国际游戏开发者协会评选的"游戏开发者选择奖"中一口气摘走了"年度最佳游戏"、"最佳游戏设计"、"最佳角色设计"、"最佳视觉艺术"和"创新大奖"。由于媒体的盛赞，它在美国获得了超过70万套的游戏销量，使其总销量突破百万。

大器晚成奖

如龙

Yakuza
发行商：SEGA
发售日：2005年12月8日



日本销量：82万
媒体总评分：75分



DC时代里世嘉斥资70亿日元打造了《莎木》，创造了游戏开发成本之最，但销量却令人失望。而由名越稔洋担任制作人、驰星周监修剧本的《如龙》采用了《莎木》真实开放型的设计概念，同时融入原作欠缺的娱乐性与剧情深度，成为世嘉在PS2晚年为玩家献上的最大惊喜。并且该作的成本远低于《莎木》，为世嘉创造了可观的利润，将其称为世嘉在PS2上最成功的原创系列亦不为过，可以说是世嘉在PS2上大器晚成的表现。

2004年

1月1日 由于一些环境因素，大陆版PS2比原定计划晚了10天才上市，不过总算顺利推出，主要是在一些索尼专卖店销售。

1月14日 SCEI宣布PS2全球累计出货量已经突破7000万台，比PS快1.6倍。在2003年末商战期间PS2软件出货量达到了创纪录的6600万套，硬件销量超过783万台。

1月26日 Square Enix宣布《最终幻想X》与《最终幻想X-2》累计销量突破1000万套。

6月21日 Konami宣布正式进入中国大陆的PS2游戏市场，公布了第一款为中国大陆贴身打造的PS2中文游戏《胜利十一人7国际版》。

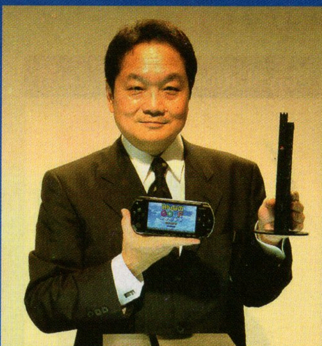
6月底 戛纳广告节上，PS2电视广告《人山》在5000多个参展作品中突围而出，获得最高大奖"金狮奖"。

9月21日 SCEI宣布超薄版PS2将于11月发售，其大小仅为原版PS2的四分之一，进化程度之高令人惊叹。

10月底 这一天发生了游戏历史上最著名的叛逃事件：由于NGC销量低迷，《生化危机4》销量不尽人意，Capcom决定违背独占诺言，在PS2上推出《生化危机4》！曾表示如果推出PS2版就砍了自己脑袋的制作人三上真司出面向NGC玩家道歉，此事也导致他决意离开Capcom。

11月27日 《勇者斗恶龙VIII》在日本发售当天出现了多年未见的火爆景象，首发3日内销量及突破300万套。最终在日本销量412万，形成512亿日元的经济规模。

11月末 超薄PS2上市后在美国出现严重缺货情况，导致不少市场份额被Xbox所抢，为此索尼决定不顾高昂的运输成本，将PS2从中国工厂直接空运到美国。



2005年

1月初 根据NPD的统计，由于超薄PS2产能不足导致的严重缺货，12月份PS2在美国的销量同比大幅降低了50%！

1月9日 SCEI宣布PS2全球出货量已经突破8000万台。

2月3日 索尼（中国）宣布行货PS2零售价从1988元降低到1488元。

3月7日 由于索尼集团业绩低迷，CEO出井伸之和社长安藤国威辞职，首任洋CEO霍华德・斯特林格上台，而SCEI社长久多良木健也辞去了集团副社长与半导体部社长职务，相当于被贬值，而且他本人也暗示自己是因为"不听话"而有此下场。



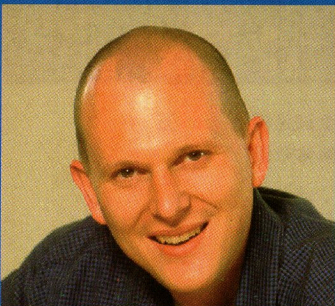
4月20日 孟加拉政府要求索尼删除《海豹突击队3》的部分敏感内容，否则就把索尼告上国际法庭。

6月3日 SCEI宣布PS2全球出货量突破9000万台，日本地区终于突破了2000万台大关，欧洲和美国都已经超过3000万台。

7月1日 管理亚洲地区业务运作的SCE Asia成立，香港SCEH常务董事安田哲彦担任社长。同时《GT赛车》制作人山内一典成为SCE董事。

9月13日 由于发生数起PS2电源着火事件，索尼宣布于全球范围回收350万个超薄PS2电源。

9月14日 为了加强第一方游戏的研发实力，加强各工作室之间的沟通与合作，SCEI宣布将旗下各工作室整合成为SCE全球工作室（SCE WWS），原SCEE副总裁菲尔・哈里森担任SCE WWS总裁，与日本、北美和欧洲的管理团队与开发团队紧密合作，统筹SCE所有游戏开发项目。



11月30日 这是令索尼骄傲的一天，是索尼游戏帝国辉煌的顶点，这一天，SCEI拥有了两台销量突破一亿台的主机，这是整个游戏历史上独一无二的成就！PS2用5年零9个月的时间打破了PS创造的记录，它是史上第三台销量过亿的主机（第一台是Gameboy），也是最快突破一亿销量的主机。PS2的硬件销量分布为日本2222万台、北美4065万台、欧洲3714万台。PS与PS2的游戏总销量达到18.7亿套。

6 夕阳长红

2008年7月，SCE社长平井一夫没有出席E3展，却在英国《金融时报》的采访中大谈PS2的"10年生命周期"，宣称其最终将成为第一台销量超过1.5亿台的游戏机！

在X360发售时，绝大多数分析家们预测今后游戏机的生命周期将不断缩短，但PS2用它老而弥坚的生命力证明业界的发展趋势正与之相反。游戏主机的更新换代周期有延长的趋势，现在"10年生命周期"的说法已经得到大多数第三方的认可，微软与任天堂也在以延长主机生命周期为目标。

2006年后，虽然次世代主机陆续上市，PS2却依然保持1500万台左右的年出货量，无论是软件还是硬件销量，都始终是SCE的主力，为巨额亏损的PS3提供了源源不绝的财力补充。在2007财年，PS2仍然以1.54亿套的软件销量蝉联所有主机的软件销量冠军，这意味着索尼至少可以从中获得超过10亿美元的权利金收入。PS2能够在次世代主机上市后的第三年里依然保持畅销，主要原因就在于索尼在PS2后期开始的Light User推广策略，PS2的售价最低廉、游戏种类最丰富，画面也不比Wii的绝大多数游戏差，对于那些没怎么接触过游戏的Light User来说无疑还是很有魅力的。而且在2006年后，索尼(尤其是SCEE)推出了诸如《歌星》等适合全家同乐的休闲游戏，不断保持PS2的生命力。

PS3的发展迟缓也成为PS2寿命延长的重要原因。由于PS3出货量太少，很多厂商为PS3开发的游戏到最后都不得不通过逆向移植到PS2上才能收回投资，《高达无双》、《真・三国无双5》等都是鲜明的实例，并且PSP游戏移植到PS2上的例子也是不胜枚举。在欧美大多数第三方厂商又都有全平台发展的习惯，体育游戏、电影游戏等大众向游戏都可以在PS2上与时俱进地玩到最新作品，更使得PS2用户迟迟不愿进入到次世代。也正是因为这样，PS2的神话仍在继续，它的软件累计销量突破15亿套指日可待，从创造的总经济规模来说，PS2已经成为一座后来者难以逾越的巅峰。

名作英雄榜

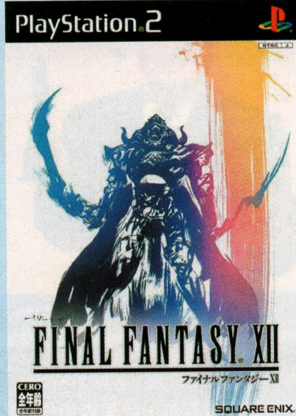
销量大奖

最终幻想XII

Final Fantasy XII
发行商：Square Enix
发售日：2006年3月16日

全球总销量：516万
媒体总评分：92分





PS2的末期终于诞生了一款《FAMI通》满分游戏，这就是《FF》历史上惟一一款获得《FAMI通》满分评价的《最终幻想XII》！该作同时也获得了"2006日本游戏大奖"、IGN和GameSpot的"2006年最佳PS2游戏奖"、GameSpy和《EDGE》杂志的"2006年最佳优秀奖"，虽然它的销量比起《最终幻想X-2》都有所不及，但依然是2006年之后PS2上销量最高的游戏。可惜的是对Square Enix来说它却不是一次划算的投资，它是"《FF》系列"开发周期最长的一作，从项目启动到开发完成总共花了5年，并导致原定于PS2上推出的《最终幻想XIII》最终留给了PS3。

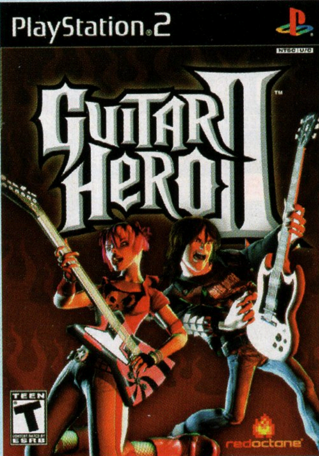
新潮流奖

吉他英雄II

Guitar Hero II
发行商：Red Octane
发售日：2006年11月7日

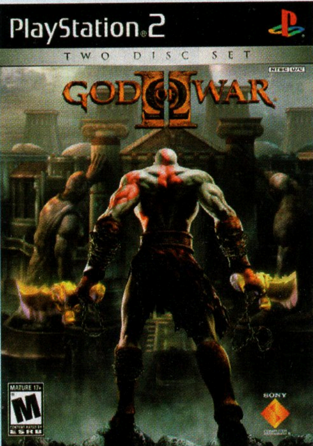
全球总销量：359万
媒体总评分：93分





2005年，《吉他英雄》在人们未注意到的小角落悄然绽放，这个小工作室开发、小发行商发行的游戏那时还未能引起太多关注，但口耳相传的作用使其在2006年后已经逐渐成为一匹黑马，到《吉他英雄II》推出时，一股空前猛烈的音乐游戏风暴席卷了美国。在2006年里，《吉他英雄II》的销量为130万套，由于游戏还同捆了售价昂贵的吉他控制器，因此当年的累计销售额达到了2亿美元之巨！"《吉他英雄》系列"已成为PS2在美国生命力经久不衰的主要原因，2007年末推出的《吉他英雄III》仍是以PS2版为主力，销量超过418万套。

极限潜力奖



战神II

God of War II
发行商：SCEA
发售日：2007年3月13日

全球总销量：221万
媒体总评分：93分



当人们在为次世代游戏的华丽画面而眼花缭乱之时，SCE圣莫尼卡工作室推出了一款超出PS2性能常识的游戏，在PS2的末年里让人们最终看到了它全部的性能潜力，被尊为"PS2最后的超大作"。《战神II》的磅礴大气与惊人画面足以让同时期的众多次世代游戏望尘莫及，它最终证明了PS2刚公开时那些惊人的技术演示DEMO并非欺世盗名。共有十几家媒体为本作打满分，《GAMES》杂志说："当我们正打算将这部辉煌的主机封存之时，索尼推出了它最后、也是最伟大的游戏！"

艺术成就奖

大神

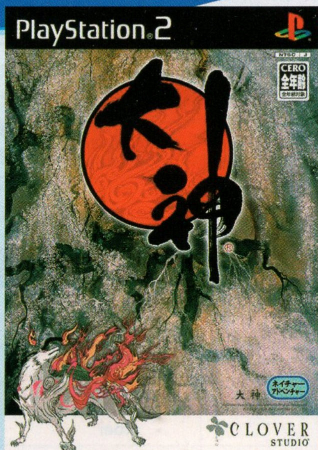
Okami

发行商：Capcom

发售日：2006年4月20日

全球总销量：27万

媒体总评分：93分



由神谷英树等原Capcom第四开发部主力人员组建的四叶草工作室开发，以独树一帜的山水画风格展现，在关卡和画面设计上处处流露出浓郁的艺术气息，这款《大神》可说是四叶草创意精神的集中表现，在E3 2006亮相之后，被IGN评为"最佳PS2游戏"。游戏发售后被《官方PS杂志》评为2006年最佳PS2游戏，国际游戏开发者协会为其颁发了"创新奖"。在2006日本媒体艺术节中，它获得了娱乐部门的最高大奖！可惜无论多高的业界评价，都无法转化为商业利益，四叶草最终因为该作的惨淡销量而被迫解散。



良禽择木奖

高达无双特别版

Dynasty Warriors：Gundam

发行商：NBGI

发售日：2008年3月1日

全球总销量：27.6万

媒体总评分：64分





《高达无双》是PS3在日本第一款真正意义上的大作，虽然它发售后就创造了PS3游戏在日本的首周销量纪录，但也只不过是区区17万套，显然与NBGI 50万套回本的目标相差太远，因此NBGI只能不顾颜面地在PS2上推出了"特别版"。虽然把PS3游戏逆向移植到PS2上有点同室操戈的嫌疑，让PS2成为了PS3的竞争对手，但对第三方来说却是良禽择木的明智之举，对索尼来说毕竟比起移植到Wii上要好得多。加上PS2版之后，《高达无双》的日本累计销量终于超过了50万套，而这种通过逆向移植收回投资的方式在2007年后非常火爆，PS3与PSP的众多大作都陆续逆向移植到PS2上，《真・三国无双5 特别版》步人后尘，让PS2始终有一线大作可玩。

2006年

1月中旬 SCEA收购了Zipper Interactive公司，该公司开发的《海豹突击队》是PS2网络服务的最大贡献者，系列销量超过700万。

2月初 由于PS2依旧畅销，SCE运营利润提高52%，使得索尼集团实现了11年来的首次盈利，受此消息刺激，索尼股价提高了6%。

3月15日 SCEI召开PS简报会，宣布PS2游戏软件已经有6700多款，总销量突破10亿套。PS2已经占领全球市场60%的份额，41%的日本家庭拥有PS2，美国为32%，英国为33%。久多良木健表示，今后四五年内PS2仍将在市场上活跃。

3月16日 经过无数次延期以及更换制作人等风波之后，历经挫折的《最终幻想XII》终于上市，SCEI同时推出了该作与特别版超薄PS2同捆的套装。该作首批出货量超过200万套。



4月初 SCEI宣布PS停产，同时PS2的图形芯片研究所"索尼木原研究所"也因完成了历史使命而被关闭。

4月底 索尼公布财年业绩，SCEI销售收入增长31%，达到了9586亿日元。但由于PS3的研发带来的庞大开支，导致SCEI利润降低80%，利润额仅占索尼集团的7%。PS2在这一财年的销量为1620万台。同时PS2在北美的售价从149美元再度下调到129美元。

6月初 索尼确认为了向下兼容PS2的游戏，PS3中配备了"情感引擎"和"图形合成器"，这成为PS3成本超高的原因之一。

7月27日 由于PS3的生产和首发筹备，SCEI宣布其第一财季出现268亿日元的净亏损，营业收入也从1728亿日元降低到1225亿日元。PS2步入晚期是营收降低的原因，当季度PS2销量同比减少100万台，软件销量减少了200万套。

9月15日 SCEJ宣布在日本推出碳黑和陶瓷白两种"SCPH-77000"型新款PS2，售价降低到1.6万日元。

11月22日 SCEJ在日本推出了两款新颜色的PS2，分别是丝缎银的SCPH-77000 SS型号以及粉红色的SCPH-77000 PK。

11月下旬 SCEE宣布PS2在欧洲累计销量突破4000万台，成为欧洲有史以来第一台突破这一销量水平的游戏机。而且在美日两地PS2都已衰退之时，欧洲成为PS2最大的市场，在上市6年后依然能够保持每周10万台的销量。

11月30日 SCEI宣布从12月1日起，平井一夫将会成为SCEI社长兼首席运营官，久多良木健"晋升"为会长。此举是用体面的方式夺取了久多良木健的权力，平井一夫成为真正当权者。这是SCEI处于危机之下谋求变革的开始。

2007年

2月22日 SCEE宣布欧版PS3将会取消EE与GS相结合的芯片，不过仍然配备功能相当于GS的芯片，以软件与硬件相结合的方式模拟PS2游戏，欧版PS3的成本因而得到了控制。

3月2日 历时数年的DualShock振动手柄技术侵权案终于彻底宣告结束，索尼支付了将近1.5亿美元用于赔偿以及购买专利。

4月17日 由于出现了巨额亏损，SCEE宣布裁员160人，占其员工总数的大约一成。

4月26日 久多良木健在SCE的一个内部会议中突然递交辞呈，令整个索尼集团内部都大为意外。从此这位"PS之父"不再过问SCE管理事务。

5月16日 SCEI宣布其2006财年出现了自成立以来最严重的亏损：财年净亏损额高达2323亿日元！

6月6日 继SCEE之后，SCEA也做出裁员决定，裁员数量近百人。

7月11日 SCEA总裁Jack Tretton在E3发布会中正式将PS2称为"全球史上最成功游戏机"，累计销量超过1.18亿台，仅在美国就创造了260亿美元的总销售额。在下一个财季里仍然会有160款PS2游戏推出。

9月下旬 索尼陆续甩卖其金融部门的股份，筹集3320亿日元资金用于集团发展，其中有很大一部分用于资助处境艰难的SCE。

2008年

1月 继PS3向PS2逆向移植游戏的大潮之后，由于PSP在欧美陷入窘境，PSP游戏也开始纷纷移植到PS2上。在《虹吸战士 罗根之影》后，《寂静岭 起源》、《瑞奇与叮当 尺寸事件》等游戏陆续宣布推出PS2版。

2月25日 SCE WWS总裁菲尔・哈里森宣布辞职，他曾表示希望将PS2的《EyeToy》等打造成类似Wii那样的新生代产品，但遭到日本总部的忽视。

5月14日 索尼宣布其上一财年营业额达8.7万亿日元，同比提高6.9%。运营利润达到3745亿日元，成为索尼创立以来的最佳成绩。游戏部门由于PS2销量下跌幅度并没有预想中的大，仍然有1373万台的财年销量，软件销量高达1.54亿套，依旧是SCEI最大的利润来源。因此其总销售额依然达到1.28万亿日元，同比提高26.3%，亏损额减少了1078亿日元。

6月26日 索尼召开"中期经营方针说明会"，宣布在上一个财年里，PS2依然有1400万台的出货量，与PSP持平，依旧是SCEI的盈利支柱。索尼CEO霍华德・斯特林格表示，PS2目前依然畅销，而且有着很高的利润率。

7月16日 平井一夫在E3期间接受了英国《金融时报》的采访，他表示PS2将顺利实现10年的生命周期，而且在其生命周期中达成1.5亿台的销量，真正成为有史以来最畅销的游戏机。在PS2生命周期的末尾，主要通过低价攻势与Wii抢夺休闲游戏市场。

2007年下半年～2008年上半年

日本PS2相关销量排行榜

作为国内玩家选择PS2游戏的参考，本次的销量榜为大家带来了2007年下半年～2008年上半年日本地区PS2游戏的销量数据（统计日期为2007年7月1日～2008年10月1日）。从以下的表格中我们不难看出，在PS2末期，体育类的游戏仍然是众多玩家的首选，而以往难以长卖的"动漫改编游戏"反而进入了我们的视线，甚至这种情况在今后的很长一段时间内都会持续下去。

名次	游戏名称	厂商	发售日	销量(万套)
1	世界足球 胜利十一人 2008	Konami	2007.11.22	67.3
2	超级机器人大战Z	NBGI	2008.9.25	45.1
3	无双大蛇 魔王再临	Koei	2008.4.3	39.4
4	SD高达G世纪 战魂	NBGI	2007.11.29	31.3
5	战国无双2 猛将传	Koei	2007.8.23	28
6	J联盟胜利十一人2007 俱乐部锦标赛	Konami	2007.8.2	27.7
7	高达无双 特别版	NBGI	2008.2.28	27.5
8	女神异闻录 PERSONA4	Atlus	2008.7.10	27.4
9	实况力量棒球14	Konami	2007.7.19	27.1
10	龙珠Z 电光石火！流星	NBGI	2007.10.4	26.1
11	异世纪传说3	NBGI	2007.9.6	22.3
12	实况力量棒球15	Konami	2008.7.24	19.9
13	火影忍者 疾风传 终极觉醒2	NBGI	2007.12.20	19.6
14	职棒魂5	Konami	2008.4.1	18.1
15	J联盟胜利十一人2008 俱乐部锦标赛	Konami	2008.8.21	17
16	战国BASARA2 英雄外传	Capcom	2007.11.22	14.9
17	宿命传说 导演剪辑版	NBGI	2008.1.31	14.2
18	凉宫春日的迷惑	NBGI	2008.1.31	13.9
19	如龙2 廉价版	SEGA	2007.12.6	11.2
20	最终幻想XII 国际版 黄道十二宫	Square Enix	2007.8.9	10.4

榜单游戏推荐

第2位 超级机器人大战Z



虽然这期的统计周期有15个月之久，不过能在发售后仅用1周的时间就窜升到第2位，可见"《超级机器人大战》系列"在日本玩家心目中的地位。在这款系列的全新作品中，更加细致的动画和人性化的系统都让新老玩家获得了最大的满足，而3机组队的系统也引入了阵型的概念，让玩家在战术布局上又有了新的尝试空间。

第3位 无双大蛇 魔王再临



对于不擅长动作游戏的玩家来说，"《无双》系列"的魅力可谓是不言而喻，并不复杂的操作加上爽快的连击，无论是单人还是和好友协力作战都能体会到很多乐趣。自从前一作"天马行空"的剧情将"三国无双"和"战国无双"的角色都聚集在一起后，这款续作在系统上的变化虽然不多，但却增加了更具挑战性的"对战"以及"生存模式"。

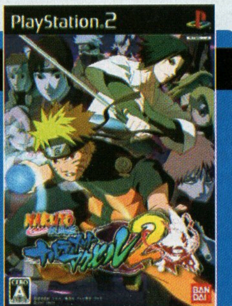
第8位 女神异闻录 PERSONA4



自从前作将游戏的风格进行转换后，没有了晦涩难懂的剧情，在学校中展开的各种生活显然更容易被玩家所接受。游戏无论是流程还是音乐都充满了很多流行元素，除了千变万化的迷宫和特有的"感情交流系统"外，合成PERSONA仍然是谋杀玩家时间的利器，要想完美图鉴可得狠下一番功夫才行。

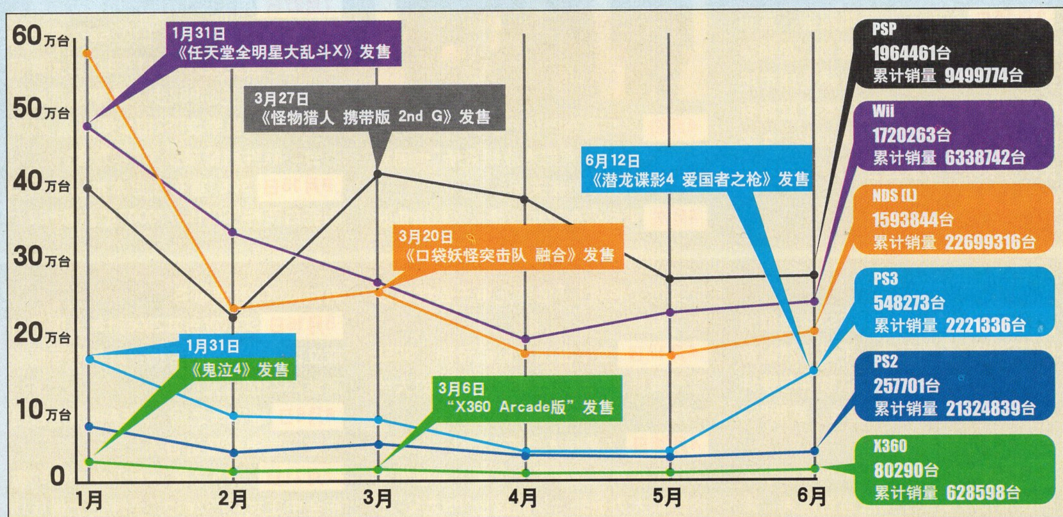
第13位 火影忍者 疾风传 终极觉醒2

对于国内玩家来说并不陌生的《火影忍者》系列，其改编的游戏作品通常也有不错的素质。在保证战斗流畅与爽快的同时，曾经体验过相关动漫作品的玩家也可以在本作中体验到完全原创的故事，甚至在战斗时还可以选择不同的同伴来发动组合奥义，动画的演出效果和华丽的伤害数值都会让你热血沸腾。



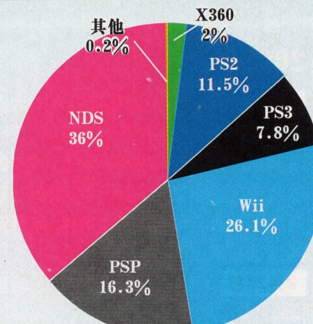
2008年上半年硬件销量汇总

在向次世代主机过渡的过程中，作为PS家族的新贵，PSP成为了新的黑马占据了日本主机硬件市场榜首的位置。而在累计销量方面，PS2主机由于已经有10余年的销售周期，所以仅从数字上看还是相当可观，但和异军突起的NDS还是拥有一定的差距，只能屈居第二。



2008年上半年软件销量汇总

受主机市场占有率的影响，NDS游戏目前仍然是日本游戏市场的领军人物，PS2相关软件的销量和去年同期相比减少了5%，但后续机种和PS3的软件销量却从去年的2.7%提高到了7.8%。

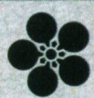




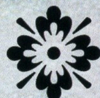
戦国BASARA 2 英雄外伝

或许是因为现在无双类游戏出得太多了，一想到《战国BASARA 2 英雄外传》，总觉得是很久以前的游戏。其实游戏发售日到现在还不到一年。在一年的时间内，尽管在PS2上有不少同类游戏推出，但要论游戏素质的话，本作依然算得上是顶级的。在3代推出尚遥遥无期之际，重温本作其实是非常不错的选择。《游戏机实用技术》上已经对本作制作了详尽的攻略，这里的内容将以各种资料数据以及实用心得为主。

战国BASARA 2 英雄外传	Capcom	动作
PS2 战国 BASARA 2 英雄外传(HEROES)		日版
2007年11月29日	1～2人	5480日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上



基础篇



继承记录

本作可以继承《战国BASARA 2》的记录，但并不是完全继承。当你的记忆卡中有《战国BASARA 2 》的记录，而没有本作的记录时，在进入游戏后就会提示你是否要继承记录。继承之后可以保留的要素有：

★各角色的等级
★已取得的各角色专用道具
★已取得的各角色的武器、防具及等级
★已取得的天下统一模式的称号
★已取得的各角色的第二套服装
★已吃掉的成长道具带来的效果

注意：称号"完全制霸"因为在本作中取得的条件变了，所以不能继承。这是惟一一个不能继承的称号。

模式简介



ストーリー 故事模式，只有浅井长政、阿市、片仓小十郎3人才有，每个人都有5章。其中在第4章可以拿到各人的专用道具。

外传ストーリー 外传故事模式，只有真田幸村、伊达政宗、前田庆次、风魔小次郎、长曾我部元亲这5人才有。每个人的外传故事模式都只有3章。

天下统一 将日本十八地全部占领即为通关，可以双打。此模式中可以使用全部角色，另有不少隐藏要素。

自由合战 可以用任意角色来挑战任意关卡，包括2代的战场在内共有64个战场可以选择。初期战场数量不全。

对战 共有8种方式可供选择，可以双打，此模式下各角色的能力都是初始数值。

大武斗会 共有100场战斗等着你去挑战，完成之后会有很好的奖励。打过大武斗会后更会出现极·大武斗会模式。

ギャラリー 画廊模式，可以查看各角色的动画、资料、台词等等。其中在战历里可以查看目前的总游戏时间和已获得金钱数量，在称号里可以看到已取得的称号资料。

各种设定 主要作用是改键位和存档读档。

难度

本作共有4个难度：普通、困难(难しい)、究极、神之领域(神の领域)。游戏初期可以选择普通、困难、究极3个难度。究极难度并不算难，对于练满的角色来说，大概只有少数关卡会有点威胁。

最高难度神之领域需要装备了道具神の领域后才会出现，只要装备了这个道具，任何难度都会变成神之领域难度。此难度下获得的经验值为2.5倍，金钱为2倍，不过其他设定和究极难度没有区别。

不同难度之间，除了敌人的攻防能力有明显上升外，敌人的样子也会有明显变化。在普通难度下敌兵多为轻装上阵的足轻，而高难度下就成为全副武将的阵羽织了。各难度间的具体区别详见下表。

变化内容	普通	难しい	究极
攻击时的婆娑罗槽上升率	随武器而变化，难度越高，加得越少		
被攻击时的婆娑罗槽上升	不变	-30%	-50%
出现杂兵种类	足轻(剑和枪)、忍者	武士(剑和枪)、忍者头	阵羽织(剑和枪)、忍者头
敌大将的装备	第1武具	第3武具，附属性	第6武具，附属性
杂兵能力	基本值	体力1.5倍，攻击力2倍	体力2倍，攻击力3倍
敌大将能力	不变	体力2倍，攻击力1.5倍	体力2.5倍，攻击力2倍
过关时的经验值补正	不变	1.2倍	1.5倍

特别说明 每关的特别武将(多为玩家可使用的角色)的能力除了按上表规律变化之后，还会根据其他因素进行能力补正，因为规律过于复杂就不一一说明了。简单地说，就是随着每个战场的难易度的高低而进行补正，此外故事模式、天下统一模式和大武斗会，越往后补正越厉害。

能力解说



本作升级不增加攻防，只会提升体力上限，以及学会新技巧。攻防必须靠武器和装备道具来提升，而除了靠升级和装备来提升体力和攻防外，还可以通过购买增加体力和攻防上限的道具来增加能力。不过这些道具数量有限，而且越卖越贵。不过若想将一名角色练满，就必须买完道具，绝不会出现浪费的问题。

经验值	用"石"为单位，累计到一定程度就会升级。
LV	最大100级。升级后体力上限会增加，达到一定级别后可以学会新的固有技、提升战极魄力等级、增加装备道具数。
体力	最大7万点，升级后会增加，此外也有增加体力上限的装备道具。
婆娑罗	每个角色的此项数值是固定的，不会变化。
攻击力	最大2000点，只能靠武器和装备道具来增加。
防御力	最大1000点，只能靠防具和装备道具来增加。
战极魄力等级	最大3级，随等级上升而自动提升。
会心一击率	隐藏数值，影响会心一击出现几率，只能靠武器和装备道具来增加。仅有通常技会出现会心一击，会心一击的威力是平时的2倍。
角色类型	分为力量、平衡、技巧3种，每个角色的类型都是固定的，游戏中不显示。

特殊伤害

最低伤害 任何攻击造成的伤害都有一个下限：100点。不管你的防御力有多高，受到的攻击有多轻，这至少100点的伤害是跑不掉的。



最大伤害 受到敌人的攻击时，敌人的最大伤害有一个上限：体力最大值的一半。也就是说，一击死的可能性是不存在的。这个数值在2P对战时也同样有效。

底力 当玩家体力在5000点以上时，如果受到足以致死的攻击时不会死亡，而是变为空血。

击飞 受到攻击力超过8000点的攻击时，玩家将会被击飞。

战极魄力

画面左下方的战极计在当玩家完成百人斩时就会变满，此时按L2键就能发动战极魄力。发动后玩家会全身放出金光，在状态即将结束时金光会变为蓝光。

战极魄力不会累积，用过后战极魄力槽就会变空。当角色等级达到一定级别后，战极魄力可以升级。角色等级达到30级就能变为2级(宫本武藏、德川家康、今川义元、本愿寺显如、北条氏政为5级)，70级就能变为最高的3级(宫本武藏、德川家康、今川义元、本愿寺显如、北条氏政为25级)。2级战极魄力需要杀200人才能发动，3级战极魄力需要杀300人才能发动。

可以发动2级或3级战极魄力时，在战极计上会显示贰或叁以示辨认。1级只能维持12秒，2级可以维持18秒，3级可以维持24秒。另外战极魄力的等级也会影响究极婆娑罗技的威力。



战极魄力的效果

★全角色通常技速度变为1.38倍，但跳跃攻击和固有技不变。(浓姬速度不变，风魔小太郎和阿市只提升一点点速度。)
★受到任何攻击时动作都不会被中断(婆娑罗技除外)。
★移动速度变为1.38倍。
★受到的伤害变为0.25倍。
★战极状态中不会阵亡(仅限玩家角色)。
★可以发动究极婆娑罗技。
★2级战极魄力中连击数+1，3级战极魄力中连击数+2。

婆娑罗技

当婆娑罗槽全满时按○键就可以发动婆娑罗技。婆娑罗技发动过程完全无敌，可以说是游戏中的最强技巧。而在战极魄力状态中发动婆娑罗技，就会自动变为究极婆娑罗技。究极婆娑罗技是婆娑罗技的加强版，发动时画面上会出现该角色的家徽或代表性图案。进入战极魄力状态后先以通常技和固有技狂攻，角色身上发出蓝光时再使用究极婆娑罗技是常用战术。究极婆娑



罗技的威力与战极魄力的等级有关，1级时究极婆娑罗技的威力是婆娑罗技的1.25倍，2级时变为1.5倍，3级时变为2倍。

婆娑罗槽的增加方法有以下几种：

攻击敌人

除了需要消耗婆娑罗槽的攻击方式，其他的攻击方式在命中敌人时均会令婆娑罗槽增加。但是和"《无双》系列"不同的是，婆娑罗槽增加量的多少和给敌人造成的伤害大小并无关系，是由武器来决定的。而且难度越高，增加得越少。



濒死

当玩家武将的体力低于5000时，体力槽会变红，此时婆娑罗槽会自动增加，幅度为1秒900。婆娑罗槽的长度是固定的，因人而异从8000到19000不等。也就是说最长的角色需要20秒以上才能从无到有把婆娑罗槽攒满。



挨打

受到敌人攻击时，根据损失的体力多少，婆娑罗槽会按一定比例增加。装备第2防具时，增加量提升20%。不过高难度下对于增加的婆娑罗槽会有一个修正率，具体参见下表。

普通	正常
难しい	−30%
究极	−50%
大武斗会	−50%

挑衅

按SELECT键使用的挑衅可以增加婆娑罗槽，挑衅时增加的婆娑罗槽与动作结束时身边的敌人数量有关，基本的计算公式是：

100×(1+3×N)



其中N为周围15米以内的敌人数量。一次挑衅增加的婆娑罗槽上限不得超过6000点。如果动作结束时身边有敌武将，则必定会增加6000点。上面说了，婆娑罗槽最长也就19000点，等于挑衅三次，因此挑衅的价值很高。不过挑衅动作不能取消，因此不可滥用。



连击数

当玩家打中敌人时，如果在之后的1.5秒内再次打中敌人(可以是不同目标)，即形成连击。不过在连击过程中只要受到伤害，连击就会立刻消失，只有战极魄力状态例外。



连击数(HITS)是游戏中相当重要的一个环节，连击数提升后不但可以获得更多的金钱，还能获得额外的奖励。接下来我们先来看看连击评价。



连击评价	条件	效果
READY	80连击以上	没有任何效果。
ゴー	100连击以上	打倒任何敌人都会出现钱。
ダブル	200连击以上	打倒敌人后出现的钱变为2倍。
トリプル	300连击以上	打倒敌人后出现的钱变为3倍。
バサラ	400连击以上	打倒敌人后出现的钱变为5倍。
フィーバー	每500连击	此状态维持10秒，连击有效时间延长10秒。达成时自动进入1级战极魄力状态，同时攻击力+1000，每1 HIT获得3两金钱。

刻印技

每位角色都有一招名字为黄色的固有技，此即为刻印技。刻印技的效果是以此技命中敌人后会使其进入刻印状态，刻印状态中的敌人的HP会以黄色表示，攻击刻印状态中的敌人时连击数+1。刻印状态



的维持时间在2～3秒之内。



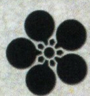
刻印技的价值是相当高的。可惜很多角色的刻印技并不实用，这使得刻印技的意义大为下降。不过并非只有刻印技才能让敌人陷入刻印状态，战极魄力发动瞬间以及装备特定道具(如连击の后光、达人の眼镜)，均会使敌人陷入刻印状态。

属性

装备了具有属性的武器之后，通常技、部分固有技、婆娑罗技会附加属性。游戏中共有6种属性，具体效果请见下表。注意敌人也会使用属性技。



名称	效果
光	破坏敌人的防御(敌将需数击，敌兵仅需一击)，并增加500点伤害值。
暗	打倒敌人时体力恢复250点。敌人使用时以HIT数回复体力。
炎	令敌人燃烧，从而持续受到伤害，最终产生900点追加伤害值。
冰	冰住敌人使其受创硬直增加，并追加300点伤害值。
雷	攻击时在周围产生感电，伤害值为300点，但不算连击数。
风	将周围的敌人吸过来(对玩家无效)，攻击命中时增加600点伤害值。



道具篇

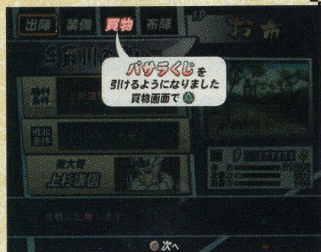


商店

在战前画面中选择"买物"，便可进商店购物。在游戏中流通的货币名为"小判"，单位是"两"。

商店中共有3种能力道具、3种武器、1种防具、1个角色专用道具和30种装备道具以供出售。3种能力道具在一开始便可以购买，分别对应体力、攻击力、防御力。这3种能力道具各有10个，价格会越来越高。如果要想把某位角色练到最强的话，这30个能力道具是不能不买的。

其他商品需要满足特定条件才会出现在商店里，其中30种装备道具需要打过一定数量的关卡后才会出现，累计过关次数时角色不限，模式不限(大武斗会模式和对战模式除外)。商店中有不少好东西，如果你想快速把商品打出来的话，不妨选择苍红一骑讨ち这种短小精悍的关卡，用不了多久就能打出全商品了。



全商品出现条件	
元气ごはん	初期即有
力うどん	初期即有
顽固せんべい	初期即有
3级解锁武器	初期即有
5级解锁武器	对应角色的故事模式或天下统一通关
7级解锁武器	难しい或究极难度的故事模式或天下统一通关，使用角色不限
1级解锁防具	初期即有
角色固有道具	片仓小十郎、阿市、浅井长政的故事模式通关
追いはぎ包丁	片仓小十郎、阿市、浅井长政的故事模式通关
呼运のお守り 青	初期即有
一重のほうび 水	初期即有
金满储金箱 白虎	初期即有
战国武艺全集 贰の卷	初期即有
胜哄の杯 阴・阳	初期即有
热唱びわ	打过5关
满服数珠	打过8关
连击扇子	打过10关
达人の眼镜	打过15关
ごますり棒	打过20关
韦驮天抄	打过25关
威力变化镜	打过28关
王将の奇迹	打过30关
2度目のくじ引き券	打过35关
练达の战法	打过38关
万年冰の水晶	打过40关
锻冶屋の槌	打过45关
白金切符	打过50关
一八の财布	打过55关
源内の苏生术	打过60关
怨念の再利用	打过65关
あぶく钱の财布	打过70关
大谷の头巾	打过75关
才藏の世	打过80关
褒美の大判	打过85关
升天香炉	打过90关
逆鳞手甲	打过100关
清正の虎皮	打过110关
觉醒の烧印	打过120关

战场道具

在本作中打倒指定的敌人也会出现道具。其中兵长系敌人会出现回复道具，敌将系敌人会出现武具箱或玉手箱，强敌会出现豪华武具箱或豪华玉手箱。在过关时低等级或未解锁的武器和防具会换算为金钱，低等级或已入手的装备道具则会换算为经验值。此外还有可能拿到彩票。

除了杀敌之外，战场上还有盛放着道具的箱子。红色的箱子里是回复道具，蓝色的箱子里是钱、武具箱或玉手箱，而咖啡色的箱子里是豪华武具箱或豪华玉手箱。战场上还有一种身背箱子的敌人，其身上的箱子同样有着颜色的区别。红色表示里面是回复道具，蓝色表示里面是招财猫或武具箱，金色则表示里面是钱。只要干掉这种敌人，箱子里的道具就会出现。

饭团： 恢复体力槽
神水： 恢复婆娑罗槽
惠比寿樽： 恢复体力槽和婆娑罗槽
招财猫： 30秒内获得经验值两倍
玉手箱： 里面装有装备道具
豪华玉手箱： 里面装有珍贵的装备道具
武具： 里面装有武器或防具
豪华武具： 里面装有强力的武器或防具
秘宝： 里面装有各角色的专用道具，满足特定条件才会出现

抽奖

在战场上有可能获得名为バサラくじ的道具，这种道具可以视为彩票，最多储存100个。在商店中按△键，就可以开始抽奖。玩家要从□、△、○中任选一个，结果分为3种，奖励则有6种。

如果你有耐性的话，可以通过反复存档读档来利用抽奖赚大钱。特别是在购买高价商品时，就算你只摸到一个八折优惠，也能便宜不少钱。各种奖励对应的几率如下：



结果	奖励	□键几率	△键几率	○键几率
残念赏	100两	156/256	64/256	102/256
当り	1000两	30/256	146/256	60/256
	八折购物1次	12/256	36/256	74/256
大当り	10000两	36/256	6/256	12/256
	半价购物1次	16/256	3/256	6/256
	免费购物1次	6/256	1/256	2/256

武器

武器关系到角色的攻击力和会心一击率，部分武器还有附加效果。本作的武器依然是随机获得的，只要在战场上取得武具和豪华武具，过关后就有可能变为武器。每位角色都有8级武器，而每级武器又分100个LV。



本作依然保留了解锁的设定。每级武器必须在拿到该级的LV1形态后，才能在战场上随机取得该级武器。如果未能获得LV1的该级武器，那么就算你在战场上拿到更高级的该级武器，电脑也会自动帮你卖掉！每级武器的LV1形态均附有一个钥匙标志，这也是解锁一词的由来。

下面会附上各级解锁武器的入手方法。需购买的请参见商店一节。

等级	入手几率	具体方法
2	100%	普通难度下，故事模式第二章、天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
	高几率	难しい或究极难度下，故事模式第二章、天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
	低几率	任意难度和关卡的豪华武具
4	100%	普通难度下，天下统一通关时财宝中的豪华武具
	高几率	难しい难度下，天下统一通关时财宝中的武具；或者是难しい或究极难度下，故事模式第二章、天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
	低几率	难しい或究极难度下，任意关卡的豪华武具
6	100%	究极难度下，天下统一通关时财宝中的豪华武具
	高几率	究极难度下，故事模式第二章的豪华武具；或者是难しい或究极难度下，天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
	低几率	难しい或究极难度下，任意关卡的豪华武具
8	100%	大武斗会或极・大武斗会完全制霸

防具

防具关系到角色的防御力，另外也有一些特殊效果。当角色装备不同的防具时，其服装也会发生变化。本作的防具依然是随机获得的，只要在战场上取得武具和豪华武具，过关后就有可能变为防具。游戏中每位角色均有3级防具，每级防具也有100个LV，而解锁设定对于防具来说同样是存在的。

下面会附上各级解锁防具的入手方法。需购买的请参见商店一节。



等级	入手几率	具体方法
2	100%	难しい难度下，天下统一通关时财宝中的豪华武具
	高几率	究极难度下，天下统一通关时财宝中的武具，或故事模式第二章的豪华武具；或者是难しい或究极难度下，天下统一第一次远征或自由合战2星难度关卡的豪华武具
	低几率	难しい或究极难度下，任意关卡的豪华武具
3	100%	大武斗会或极・大武斗会50回战胜利

装备道具的取得方法

本作的装备道具多达150个，其中绝大部分都是在战场上随机取得的，只要在战场上取得玉手箱和豪华玉手箱，过关后就有可能变为装备道具。随机取得的道具同样是按照贵重度在不同难度下出现的，基本上贵重度高的道具容易在高难度下出现，贵重度低的道具容易在低难度下出现，玉手箱和豪华玉手箱也有一定影响。具体的取得方法请参见下表。



除了随机取得的装备道具之外，其他道具均是需要满足一定条件才会出现的。这种道具大致可分为以下4类：一、从商店中购买；二、天下统一通关时从财宝中取得的道具；三、故事模式第四章的特别恩赏；四、根据称号点数取得。

注释说明

故：故事模式；自：自由合战；天：天下统一；○：高几率获得；△：低几率获得；×：无法获得

从玉手箱和豪华玉手箱中随机取得的装备道具

普通			难しい			究极			对应道具
故	自	天	故	自	天	故	自	天	
○	○	○	△	△	△	△	△	△	注1
○	○	○	○	○	△	△	△	△	注2
○	○	○	○	○	○	○	○	△	注3
○	○	○	○	○	○	○	○	○	注4
△	△	△	○	○	○	○	○	○	注5
×	×	△	△	△	△	○	○	○	注6
×	×	×	×	×	△	○	○	○	注7

注1：体力の宝珠、刚力の腕轮、守护の铠、おにぎりのお守り、德用ひょうたん

注2：盾坏しの笼手、疾风の鞍、必胜だるま、复仇の刃、备えの神水、手练の准备、技の道标 前世、经验のかんざし、呼运のお守り 赤。一重のほうび 地、金满储金箱 青龙、战国武艺全集 壹の卷、跳ね返しの锷、暗君の阵幕、四番の棹、バサラくじ引换券、骂詈杂言の书

注3：炎のお守り、雷のお守り、冰のお守り、风のお守り、暗のお守り、光のお守り、忍者杀しの佩盾、武勋の誉れ、千手观音の祝福、八连星の极意、无驮なき兵粮、无驮なき神水

注4：大男杀しの面、代偿の带纽、鬼火の蜡烛、愚か者の法、呼运のお守り 绿、一重のほうび 风、金满储金箱 玄武、战国武艺全集 四の卷、兼续の前立て、刹那の见切り、两利きの招き猫

注5：禁忌のお守り、技の道标 来世、经验の栉、葛より小判、下克上の绘马、时をかける鞭、绝好调のはちまき、愤怒の攻击

注6：カラクリ坏しの胴、狂战士の帷子、恶臭香炉、常暗の眼镜、一八のおみくじ、六神の勾玉

注7：武者杀しの兜、猛将の怒り、绝好调の笼手、锻炼用拘束具

天下统一通关时从财宝中取得的装备道具

普通	难しい	究极	对应道具
○	△	△	技の道标 现世、荣光の杯、呼运のお守り 黄、一重のほうび 火、金满储金箱 朱雀、战国武艺全集 叁の卷、热唱こと、鬼神の法具、爆风のお守り、韦驮天のふりかけ
×	○	△	呼运のお守り 紫、一重のほうび 空、金满储金箱 狮子、战国武艺全集 伍の卷、黄金の招き猫、上杉の盐、二重の瞬き、火事场泥棒の头巾
×	×	○	血の绊、心の绊、一八の丸药、修罗の金刚杵

故事模式第四章的特别恩赏

使用角色	对应道具
片仓小十郎	龙の右目
阿市	漆黑の花嫁衣裳
浅井长政	光の剑

根据称号点数取得的装备道具

累计点数	对应道具
100点	热唱つづみ
200点	神の领域
300点	火事场の马鹿力
400点	坏れかけの时计
500点	连击の后光

全装备道具效果详解

位置	名称	作用
1–1	体力の宝珠	增加体力上限，效果为(等级×100)，最高100级.
1–2	刚力の腕轮	增加攻击力，效果为(等级×4)，最高100级
1–3	守护の铠	增加防御力，效果为(等级×2)，最高100级
1–4	おにぎりのお守り	饭团回复量提高，效果为(等级×0.25%)，最高100级
1–5	德用ひょうたん	神水回复量提高，效果为(等级×0.25%)，最高100级
2–1	炎のお守り	敌炎属性追加伤害无效，对吐火机关、熔岩同样有效
2–2	雷のお守り	敌雷属性追加伤害无效
2–3	冰のお守り	敌冰属性追加伤害和硬直加大效果无效
2–4	风のお守り	敌风属性追加伤害无效
2–5	暗のお守り	敌暗属性回复效果无效
3–1	光のお守り	敌光属性追加伤害无效，且不会被破防
3–2	禁忌のお守り	敌全属性攻击及附加效果无效，但敌无属性伤害变为1.1倍
3–3	狂战士の帷子	受到攻击时不容易硬直，但在空中或受到吹飞攻击时无效
3–4	才藏の世	受到弓矢、枪弹攻击时不容易硬直
3–5	清正の虎皮	玩家受到的伤害降低到3/4
4–1	逆鳞手甲	防御时自动跳返飞行道具
4–2	必胜だるま	会心一击率上升10%
4–3	连击扇子	连击维持时间由过去的1.5秒延长至2秒。双打时如只有一人装备，则延长至1.75秒
4–4	鬼神の法具	每500连击时发动的狂热婆娑罗状态延长3秒。双打时如只有一人装备，则延长1.5秒
4–5	万年冰の水晶	战极魄力的维持时间延长3秒
5–1	韦驮天抄	移动速度变为1.35倍，战极魄力状态下变为1.6倍
5–2	疾风の鞍	马的移动速度变为1.35倍
5–3	跳ね返しの锷	更容易跳返敌人攻击(指令输入时间延长2帧)
5–4	猛将の怒り	婆娑罗技的威力提升1.5倍
5–5	八连星の极意	通常技的第八击必出会心一击
6–1	代偿の带纽	以红血代价换取一次在婆娑罗槽未满时放婆娑罗技的机会，红血状态下不能使用
6–2	鬼火の蜡烛	以红血代价换取一次在战极魄力槽未满时放战极魄力的机会，体力3/4以上为3级，1/2以上为2级
6–3	愚か者の法	玩家攻击力1.5倍，但敌人攻击力3倍
6–4	下克上の绘马	敌将攻击力变为0.9倍(大众脸武将和部队长攻击力变为0.8倍)，体力变为3/4；杂兵的攻击力变为1.2倍，体力两倍
6–5	复仇の刃	红血时攻击力上升1500
7–1	盾坏しの笼手	对持盾的敌人伤害变为1.5倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍
7–2	忍者杀しの佩盾	对忍者的伤害变为1.5倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍
7–3	大男杀しの面	对大体型敌人的伤害变为2倍，同时装备第7行的5个道具变为3倍
7–4	カラクリ坏しの胴	对机关系敌人的伤害变为2倍，同时装备第7行的5个道具变为3倍
7–5	武者杀しの兜	对武士、杂兵的伤害变为1.2倍，同时装备第7行的5个道具变为2倍
8–1	韦驮天のふりかけ	吃到饭团后的5秒内，移动速度1.6倍。此效果不能和韦驮天抄累加
8–2	练达の战法	战极魄力发动中的婆娑罗槽增加量变为1.5倍
8–3	骂詈杂言の书	挑衅时婆娑罗槽的增加量变为1.3倍，但上限为7000点
8–4	修罗の金刚杵	婆娑罗技发动中也可以增加婆娑罗槽，但不包括红血时的自动回复
8–5	大谷の头巾	红血时的婆娑罗槽增加量2倍
9–1	满腹数珠	所有的回复道具效果上升5%
9–2	无驮なき兵粮	体力全满时吃到饭团，将恢复婆娑罗槽，可以与回复量上升系装备道具并用
9–3	无驮なき神水	婆娑罗槽全满时吃到神水，将恢复体力，可以与回复量上升系装备道具并用
9–4	恶臭香炉	令杂兵处于一击杀的恐慌状态，但大武斗会无效
9–5	升天香炉	令杂兵处于晕眩状态，但大武斗会无效
10–1	四番の棹	将敌人击飞的距离变为3倍
10–2	王将の奇迹	击飞距离上升至极限，被击飞的敌人有攻击判定
10–3	觉醒の烧印	装备中的武器防具全部变为满级
10–4	时をかける鞭	骑马时连击数不会被中断，仅单打有效
10–5	黄金の招き猫	50人斩时出现经验值翻倍的招财猫，双打时需两人同时装备才有效
11–1	经验のかんざし	打倒一名敌人就增加1石的经验值，双打时仅装备者有效
11–2	经验の栉	打倒一名敌人增加5石的经验值，双打时仅装备者有效
11–3	葛より小判	宝箱兵全变成带钱的，宝箱里也全部都是钱
11–4	常暗の眼镜	看不到角色体力槽，但过关后所得的经验值增加0.5倍
11–5	あぶく钱の财布	关卡中获得的金钱变为3倍，但每受一次攻击就会金钱减半，对FEVER状态的金钱无效，大武斗会无效
12–1	2度目のくじ引き卷	过关后决定战利品时增加一次重新抽取的机会
12–2	一八のおみくじ	根据运气来重新决定过关战利品的数量和质量
12–3	千手观音の祝福	最大连击数超过1000后过关，可以多拿一个豪华玉手箱(大武斗会无效)
12–4	武勋の誉れ	完成500人斩后过关，可以多拿一个豪华武具箱(大武斗会无效)
12–5	荣光の杯	过关时特别恩赏和地点攻略所得的经验值翻倍(大武斗会无效)
13–1	热唱びわ	战斗时的背景音乐变为西川贵教演唱的片头曲《BLADE CHORD》
13–2	热唱こと	战斗时的背景音乐变为能登麻美子演唱的片尾曲《眠れ绯の华》
13–3	热唱つづみ	战斗时的背景音乐变为玩家在画廊模式中最后选择的音乐
13–4	ごますり棒	装备后我方武将会大说胡话
13–5	白金切符	装备后有一名大姐不断称赞玩家并在50人斩时提供神水，过关后会按每秒5两的价格收钱

位置	名称	作用
14—1	备えの神水	以婆娑罗槽全满的状态出战
14—2	手练の准备	以战极魄力槽1级的状态出战
14—3	血の绊	体力每秒自动恢复60点，站在友军身边时恢复速度3倍，但防御中无效、大武斗会无效
14—4	心の绊	婆娑罗每秒自动恢复60点，站在友军身边时恢复速度3倍，但防御中无效、大武斗会无效
14—5	坏れかけの时计	极·大武斗会专用道具，每场战斗的限制时间+10秒
15—1	源内の苏生术	有一次死后复活的机会
15—2	上杉の盐	敌人体力两倍
15—3	暗君の阵幕	我方兵将不会跟随玩家，且不能对敌人造成伤害
15—4	兼续の前立て	过关后按我方幸存的武将数量，每人增加300石经验值
15—5	神の领域	过关后取得的经验值2.5倍，金钱两倍，但难度变为最高的神之领域，大武斗会无效
16—1	呼运のお守り 赤	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好
16—2	呼运のお守り 青	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好
16—3	呼运のお守り 黄	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好
16—4	呼运のお守り 绿	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好
16—5	呼运のお守り 紫	拿到的武具、玉手箱有1/16的几率变为豪华版，同时装备第16行的5个道具后必为豪华版，运气也会变好
17—1	一重のほうび 地	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)
17—2	一重のほうび 水	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)
17—3	一重のほうび 火	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)
17—4	一重のほうび 风	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)
17—5	一重のほうび 空	过关后追加一个玉手箱，同时装备第17行的5个道具后可得豪华版(大武斗会无效)
18—1	金满储金箱 青龙	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两
18—2	金满储金箱 白虎	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两
18—3	金满储金箱 朱雀	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两
18—4	金满储金箱 玄武	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两
18—5	金满储金箱 狮子	过关后钱增加500两，同时装备第18行的5个道具可得5000两
19—1	战国武艺全集 壹の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石
19—2	战国武艺全集 贰の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石
19—3	战国武艺全集 叁の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石
19—4	战国武艺全集 四の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石
19—5	战国武艺全集 伍の卷	过关后经验值增加1000石，同时装备第19行的5个道具可得2万石
20—1	技の道标 前世	装备中的固有技等级变为1级，装备2个技の道标为2级，装备3个为3级
20—2	技の道标 现世	装备中的固有技等级变为1级，装备2个技の道标为2级，装备3个为3级
20—3	技の道标 来世	装备中的固有技等级变为1级，装备2个技の道标为2级，装备3个为3级
20—4	爆风のお守り	爆弹兵造成的伤害减半
20—5	一八の丸药	玩家体力为零由电脑随机决定是否复活，最低1次，最高8次，成功率从1/4开始依次减半；每装备一个呼运のお守り，几率增加1/16
21—1	火事场泥棒の头巾	红血时依据连击数出现的金钱增加
21—2	追いはぎ包丁	打倒一名敌人就增加1两金钱
21—3	两利きの招き猫	招财猫带来的经验值两倍时间延长至60秒
21—4	绝好调のはちまき	体力和婆娑罗全满时，会心一击发生率上升30%
21—5	绝好调の笼手	体力和婆娑罗全满时，通常技的速度变为1.38倍
22—1	怨念の再利用	每打倒一个敌人，攻击力增加2点，上限为2000点
22—2	刹那の见切り	跳返成功后攻击力上升500点，上限为1000点，但受到伤害就会消失，且伤害加倍
22—3	六神の勾玉	属性攻击的追加伤害上升，炎变为1800点，雷和冰变为600点，风变为1200点，暗回复500点，光变为1000点
22—4	愤怒の攻击	会心一击的攻击力增加30%
22—5	威力变化镜	装备中的武器防具效果取该角色全部武器防具中的最大值
23—1	一八の财布	过关后获得的金钱不是变为1/4，就是变为4倍，每装备一个呼运のお守り，4倍的几率增加1/16
23—2	褒美の大判	过关时额外获得等于特别恩赏1/4的金钱(大武斗会无效)
23—3	锻冶屋の槌	过关时拿到的武具、豪华武具必定变为比装备中武具等级高1级的武具
23—4	バサラくじ引换券	过关时拿到バサラくじ的几率从10%上升到30%
23—5	锻炼用拘束具	过关时因击破人数取得的经验值变为1.5倍，但体力最大值减为5100点
24—1	胜哄の杯 阴·阳	过关时因击破人数取得的经验值变为1.2倍，双打时两人一起装备的话将翻倍
24—2	达人の眼镜	跳返成功时敌人进入刻印状态并保持3秒
24—3	二重の瞬き	刻印状态的维持时间增加1秒
24—4	连击の后光	婆娑罗技发动时，关卡中的所有敌人都进入刻印状态，且保持3秒
24—5	火事场の马鹿力	红血时发动婆娑罗技，将自动变为究极婆娑罗技
25—1	龙の右目	片仓小十郎专用。体力为零时自动复活，并保持极杀状态直至过关。装备了自动复活的道具时，道具效果优先
25—2	漆黑の花嫁衣裳	阿市专用。开け根の国、来れ根の国、呻け死の华、婆娑罗技、究极婆娑罗技的威力上升1.5倍



位置	名称	作用
25—3	光の剑	浅井长政专用。开战后3分钟内刀和盾附加光之力，但理力·装光的效果消失
25—4	无限六爪流	伊达政宗专用。维持六爪流状态，但防御力减半，且不能防御和回避
25—5	大喷火	真田幸村专用。红血前始终处于战极魄力状态，且附加炎属性，但受到的伤害最低也有5000点
26—1	倾奇者が通る	前田庆次专用。挑衅时方圆10米内的杂兵会一起跳舞
26—2	战友の笼手	丰臣秀吉专用。可以对我方人员使用投技，但对2P无效
26—3	黑ノ焰	织田信长专用。将全部防御力转化为攻击力
26—4	长曾我部应援团旗	长曾我部元亲专用。红血时普通攻击必会心一击
26—5	もう一つの剑	春日专用。非红血状态下会有一个分身辅助攻击
27—1	ふしぎな金平糖	森兰丸专用。开战后1分钟内处于战极魄力状态，但1分钟过后体力只剩1/4，大武斗会时为45秒
27—2	空蝉の极意	猿飞佐助专用。体力变红时受到攻击会自动发动空蝉，同时体力上升5000点，每关3次限定
27—3	百兽の女王	阿松专用。动物系固有技、婆娑罗技、骑马时的攻击力翻倍
27—4	佳人薄命の假面	竹中半兵卫专用。体力每秒减少300点，但获得金钱的倍率+1
27—5	黄泉がえりの香	明智光秀专用。体力为0时自动发动婆娑罗技，婆娑罗技中可以回复体力，但仅限一次
28—1	日轮の冠	毛利元就专用。发动陷阱系固有技时不容易被中断
28—2	战蔷薇	上杉谦信专用。挑衅时可以冻住周围的敌人
28—3	剑豪の德利	岛津义弘专用。吃了神水或惠比寿樽后，在受到攻击前连击数上升
28—4	爆裂风林火山	武田信玄专用。婆娑罗技中固有技的连击数+5
28—5	爱妻便当	前田利家专用。每分钟会出现一个饭团，吃掉之后攻击力+100，每关最多+1000。大武斗会中最多可以吃到25个
29—1	ブラズマ发生装置	本多忠胜专用。攻击形态中的火炮变为电浆弹
29—2	胡蝶のかんざし	浓姬专用。地面上的通常攻击改为拳脚，但其他招式不受影响
29—3	入信者募集の贴纸	扎比专用。被击倒的人会变为信徒，过关后还获得10倍于信徒数量的钱
29—3	ハンマー忘れた！	伊月专用。装备后空手出战，且不能回避和防御，其他角色装备后有特殊台词
29—5	二天一流卑奥义	宫本武藏专用。挑衅时吐的口水增加，判定加强
30—1	旋风の落し物	风魔小太郎专用。空中攻击命中时连击数+1，打倒空中的敌人金钱+5
30—2	北条家无限炙	北条氏政专用。固有技北条家最高炙的时间延长30秒，受到攻击保持炙状态不变，连击数+1
30—3	守护神の怒り	德川家康专用。固有技本多忠胜出阵せよ发动时不容易被中断，而且忠胜的火炮变为电浆弹
30—4	传说の舞台	今川义元专用。固有技なないろ晴舞台使用时，周围的杂兵会跟着一起跳舞
30—5	风吕院帝	本愿寺显如专用。固有技特选 筋肉玉发动时不容易被中断，而且发动中受动的伤害减少

注：位置一栏中，“－”前为行数(从上往下数)，“－”后为列数(从左往右数)。如24—4即表示其位置在第24行第4列。全装备道具的位置可在战前画面中“装备”的“アイテム”中查看。

服装

本作中每个角色有3种服装。每个角色的初期服装标记为壹，将天下统一模式通关之后可以拿到该角色的第二套服装，游戏中的标记为贰。这次的天下统一支持双打，双打通关的话一次可以拿到两个角色的服装以及称号。另外在前作中已经拿到的服装，就不用重新再拿了。

此外每个角色还有一件第一套



服装的染色版，游戏中的标记为壹染。只要将3个故事模式和5个外传模式全部通关，就可以拿到全部角色的壹染服装。

专用道具

这是2代就有的设定。游戏中每个角色都有一件该角色专用的装备道具。这个道具必须由对应角色装备才会发挥效果。

在2代中只要在各角色故事模式的第4关完成特别恩赏，就会出现专用道具。由于本作取消了过去21名角色的故事模式，因此如果玩家在2代中未能拿全各角色的专用道具，就只能进黑店花30000两购买了。在本作新增的可使用角色中，仅有阿市、浅井长政和片仓小十郎可以在故事模式中免费取得。

若想免费取得阿市、浅井长政和片仓小十郎的专用道具，必须在故事模式中，难度不限。出现特别恩赏获得的字样后，玩家还要自己去寻找。不过专用道具所在的宝箱是特别的金黄色，所在位置也不偏僻，找起来一点也不困难。具体条件如下：



阿市	最北端一揆勃发，杀光所有的いつき亲卫队。注意在与伊月对战时还会不断出现亲卫队。
片仓小十郎	长谷堂风云战，将忍者头全部击破。注意最后两个忍者头在与风魔小太郎对战时才会出现。
浅井长政	农村防卫战，过关时民家至少幸免1个以上。注意本关打死三好三人众后就过关了，时间有限。宝箱就在附近，一找就能发现。

特别恩赏



在游戏的每一关里，只要满足特定的条件，就能获得特别恩赏。如果顺利达成条件的话，屏幕上会出现特别恩赏获得的巨大字样，这样过关后就能取得额外的奖励。在本作中仅有故事模式的3个人用得着这个方法，因此特别恩赏的意义就只剩练级了。下面是全64个战场的恩赏条件，以难易度为顺。

姊川蹂躏战	4个砦全部占领
姊川成败战	成功守住所有的砦
稻叶山城の战い	击破所有的防卫队长
上田城出击战	击败除德川家康外的所有敌将和兵长
上田城电击战	击败除真田幸村外的所有敌将和兵长
小田原急袭战	在小田原城门关门前进入
小田原潜入战	在北条氏政逃亡后的3分钟内追上他
ザビ一教追放战	击败所有的メカザビ一
热血！武田道场 壹	4分钟内过关
长谷堂城突破战	3分钟内到达伊达本阵
人取桥の战い	破坏所有的冰块
前田家家中战	击败除阿松外的所有敌将和兵长
姊川降魔战	腐食香炉全部破坏
严岛の战い	在毛利元就逃跑前快速将其击败
桶狭间影武者战	在今川军援军到来前击败真正的今川义元
川中岛会战	我方武将至少存活1人以上
川中岛渡河战	上杉谦信出现前全灭上杉军的防卫队长
最北端一揆勃发	杀光所有的いつき亲卫队
贱岳湖畔战	在前田利家和阿松会合前击败其中一人
濑户内海战	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
武田战线强行突破	成功守住街道
热血！上田城	从城顶奇袭真田幸村
本愿寺黄金传说	击败本愿寺显如前获得5000以上的钱
春日山忍法帖	消灭春日的本体和所有分身
小牧长久手の战い	3次击败本多忠胜
最南端灼热战	消灭所有的敌将和兵长
四国重骑战	击破所有的重骑
双龙の决斗	与伊达政宗的第一战在30秒内解决战斗
高松城上陆战	完成护送100人上船的任务
手取川の战い	雪组组长全部击败
长筱骑马特攻战	在3名铁炮补充队回本阵前将其干掉
长筱铳击战	完成击破20个骑马队长的任务
农民护卫战	民家至少幸免1个以上
长谷堂城猛追战	击败除前田庆次外的所有敌将和兵长
热血！武田道场 贰	在达摩叩击的环节中得分超过12000
本能寺乱入战	遭遇织田信长和明智光秀后在2分钟内全部击败
三方原の攻防	在本多忠胜起动前击败德川家康
严岛夺还战	在全部的重骑启动前将其击破
稻叶山策略战	夺取左上角的炮台八云
大坂冬の阵	击败除丰臣秀吉外的所有敌将和兵长
京都けんか祭	击破200个跳舞的人
ザビ一城脱出计画	击败除扎比外的所有敌将和兵长
贱岳の战い	不夺取任何砦，直接击败利家、庆次、阿松
苍红共斗战	遭遇明智光秀和森兰丸后，1分钟之内将两人击破
长谷堂风云战	击败全部的忍者头
本能寺宿命战	击败所有的敌部队长
本能寺の变	夺取全部的据点
三方原逆袭战	夺取兵粮库
山崎布阵战	抢在明智光秀前到达天王山顶
山崎灭杀战	击败所有的敌部队长
安土顶城战	3分钟内通过斗技场
大坂夏の阵	3分钟内击破本多忠胜
川中岛の合战 地	鹤翼阵发动后1分内击败真田幸村
川中岛の合战 天	车悬阵发动后1分内击败春日
严流岛の决斗	击败宫本武藏(天下统一模式限定)
宿命！川中岛の合战	遭遇武田信玄和上杉谦信后在2分钟内全部击败
摺上原双龙阵	击败除伊达政宗外的所有敌将和兵长
关原の战い	德川军本队退却
苍红一骑讨ち	1分钟内过关
大佛殿炎上战	破坏所有的不死香炉
天王山抹消战	1分钟内击败猿飞佐助和春日的分身
热血！武田道场 叁	击败武田信玄的全部分身
本能寺最终决战	击败除织田信长外的所有敌将和兵长
松永军迎击战	救出全部4名人质并将其护送至城门

天下统一篇

基本规则



在天下统一模式中，整个日本被划为18个诸侯国，玩家要扮演其中一方去统一日本。天下统一采用回合制，每回合内玩家可以进攻与自己相邻的任一敌对势力，只要战胜对手就可以取得对手的全部领地。CPU之间有可能发生战争，一旦发生战争的话必定会有一方失败。因此理论上通关需要打17仗，但实际上NPC间每战斗一次，玩家就可以少打一仗。在战场上每经过1分钟，天下统一的时间就经过一个月。

天下统一模式的意义在于用任意角色将天下统一模式通关之后，就会出现该角色的2P服装，难度不限。另外也有天下统一模式通关后才能拿到的装备道具。



财宝设定



开始玩天下统一模式时，首先会随机分配各势力的财宝，当玩家决定好之后，就会正式开始游戏。当一方势力被消灭之后，该势力拥有的财宝就会被夺走。当玩家打败电脑控制的敌势力后，可以从该势力所拥有的道具中任选一个据为己有，然后在天下统一模式通关后进行结算。

财宝有等级的设定，该势力拥有多少个国家，该势力拥有的财宝就有多少级，战斗难度也和势力大小成正比。财宝级别越高，代表其珍稀度越高，表现在经验值和金钱上就是数量变多。财宝等级最高10级，10级的豪华玉手箱或豪华武具就相当夸张了。部分装备道具必须从宝物中取得，而且各个难度都有，因此天下统一之前存好档是相当关键的。

乱入



在天下统一的进程中，有时会遇到宫本武藏乱入挑战。此战比较特殊的一点就是有时间限制，快速将其打倒的话就能拿到大量的钱。如果在赏金数量减为零前仍不能将其击败，战斗就会强制结束。

有时玩家会遇到松永军乱入的剧情，松永军乱入后会强制打松永军迎击战。此仗无论胜负都可以继续游戏。

乱入是随机发生的，不过必须满足以下两个条件：一、宫本武藏或松永久秀目前都没有乱入；二、玩家在天下统一模式中已经进行了3次战斗。满足以上两个条件后，5次战斗之内乱入的几率是5%，7次之内是10%，9次之内是15%，11次之内是20%，12次或12次以上是25%。玩家可以用反复读档的方法来保证其出现。

快速统一心得

打天下统一模式最主要的一个目的就是拿武将的服装，此外还有部分称号也必须在此模式中完成，为此我们需要快速统一。

首先推荐的是双打，双打一次可以拿两名武将的服装和称号。本作和《无双》不一样，战场多为单线式的，即使一人分控两角也没有任何难度。而且天下统一可以中途存档，我们大可中途用一人打，最后再来一场双打，一样可以成功。

前面已经说过，CPU间每发生一场战斗，就意味着玩家可以少打一仗。每个回合CPU间最多爆发3场战斗，通过反复读档可以确保这一点。这样算下来的话，最快打5场战斗就能统一。通过反复读档还可以调整CPU的势力，比如想拿到高等级宝物的话就可以刻意培养一个超级大国，如果怕难度太高的话可以考虑分散敌国势力。



大武斗会篇

综述



在战斗中，只要同时按R1+R2，就可以实现瞬间换人。待机的角色可以慢慢恢复体力，而玩家控制的角色如果死掉的话也不会GAME OVER，只要过关就能以红血状态复归。两名角色的体力和婆娑罗都分开计算的，惟有战极魄力是一起算的。双人出战的话，获得的经验值是两人平分，而总数不变。打过大武斗会50层后，可以获得两名角色的第3件解锁防具；打过大武斗会100层后，可以获得两名角色的第8件解锁武器，同时开启极·大武斗会。

大武斗会和极·大武斗会的区别在于，大武斗会的奖品是经验值，而极·大武斗会的奖品是金钱。通过极·大武斗会的50层和100层同样有解锁武器和防具赠送。极·大武斗会有一个附加规则，那就是每层都是限制时间，如果时间结束后仍不能过关则算失败。如果过关时仍有剩余时间，则会累积到下一关中去。



连胜奖励

大武斗会过关时可以获得经验值作为奖励，连胜数越高奖励也越惊人，若能一口气打过一百关，可以拿到多达100万的经验值！在极·大武斗会中100连胜则可以拿到100万两金钱！



游戏中每打过十关就会有一次退出的机会，退出时可以保存进度。在大武斗会中，读取中断记录还能接着之前的关数打，只是连胜奖励又会归零。而极·大武斗会虽然允许玩家中断记录，但读取中断记录也只能从第1关开始挑战，因此极·大武斗会必须一口气打完。

挑战状

这是大武斗会的特有要素。所谓挑战状，就是给玩家出的课题，一共20张，每张3个挑战。完成挑战状可以获得金钱奖励，全部完成的话接下来在大武斗会中取得的金钱的经验值统统翻倍，并能解开对应的称号。

每张挑战状的每个课题都必须在一关之内完成，不能累计，但3个课题不必在一关内同时完成。活用每十层一次的存档机会，难度会下降不少。总共60个课题可以分为以下11类：



? Hitsコンボを決めてみせよ!	打出? 连击
? 两稼いでみせよ!	赚到? 两金钱
敌を? 人击破してみせよ!	击败? 人
? 分以内に胜利してみせよ!	? 分钟以内过关
跳ね返しを? 回决めてみせよ!	跳返? 次
挑发を? 回决めてみせよ!	挑衅? 次
无伤で胜利してみせよ!	不受伤过关
ガードを使わずに胜利してみせよ!	不使用防御过关
バサラを使わずに胜利してみせよ!	不使用婆娑罗技过关
战极ドライブを使わずに胜利してみせよ!	不发动战极魄力过关
跳ね返しを? 回决め无伤で胜利せよ!	跳返? 次且不受伤过关



这11类课题中，真正有难度的只有连击、金钱、人数以及跳返且不受伤过关。连击、金钱、人数其实都可以归为一类，因为敌人越多，连击数就越高，获得的金钱也就越多。推荐关卡自然是没有敌大将、只有斗士，且杂兵会源源不断出的关卡。运用障眼法可以确保斗士不来找你的麻烦，之后就耐心地杀小兵吧！达成任务后会获得恢复体力的道具，另外还有观众的喝彩声。推荐人选是浓姬，只要让她进入秋津の渡り，狂按□键就能轻松完成连击了。

跳返且不受伤过关的难度的确很高，第20张挑战状要求最高5次跳返，但也并非不可能完成。推荐人选是明香光秀和扎比，前者的守护的铠骨、后者的天使あれ都是可以护体的招式。有了这两招，就算一时失手也有挽回的余地，大不了失败就闪，找个空地方再发动即可。装备方面可以用第一套防具以及跳ね返しの镫，会让难度下降不少。推荐在第51层完成的，这一关有大量杂兵，很容易就能无伤跳返5次。





百层制霸心得

如果武器防具的等级够高，且每十层就保存一次进度的话，百层制霸根本没有难度可言。如果想一次搞定百层，最好是选择一个强者带队。两人过关之后，都能够取得武器和防具。

装备道具方面，推荐的有：清正の虎皮、猛将の怒り、满腹数珠、怨念の再利用、威力变化镜、觉醒の烧印。其中怨念の再利用是根据杀敌数量来提升攻击力，百层大武斗会打下来少说也要杀一千多人，这样累计下来在60层之后玩家的攻击力就相当夸张了，可谓见谁秒谁。觉醒の烧印省去了玩家刷武器等级的苦恼，威力变化镜则可以让武器防具始终取当前的最大值，这样玩家就可以根据武器和防具的特性来决定装备哪个。威力变化镜和觉醒の烧印一起装备的话，等于武器和防具的数值始终为最强，可谓相当夸张。

推荐新手使用的角色有：上杉谦信、真田幸村、春日、浓姬、本多忠胜、阿松。



称号全解

称号总共有84个，每个称号都对应一定的点数，点数可以累计但不能重复获得，总分为800分。点数累计到一定程度，可以获得特殊的奖励。累计100点可以获得热唱つづみ、200点可以获得神の领域，300点可以获得火事场の马鹿力，400点可以获得坏れかけの时计，500点可以获得连击の后光。



500点以上不会再有任何奖励。

部分称号在2代中就已经出现了，如果在2代中已经拿到了，那么在继承记录后就可以直接获得。

位置	名称	达成方法	点数
1–1	初めてのFEVER	最大连击数500HITS以上达成后过关	1
1–2	コンボマスター	最大连击数2000HITS以上达成后过关	5
1–3	スーパーコンボ	最大连击数10000HITS以上达成后过关	25
2–1	热唱侍	任意一关装备热唱系道具后过关	1
2–2	あんたが大将	任意一关装备ごますり棒后过关	1
2–3	桃色大将	任意一关装备白金切符后过关	1
3–1	心眼の达人	任意一关装备常暗の眼镜后过关	3
3–2	リセット侍	任意一关装备2度目のくじ引き券后过关	1
3–3	おみくじ侍	任意一关装备一八のおみくじ后过关	1
4–1	ギャンブル侍	任意一关装备あぶく钱の财布后过关	1
4–2	くいしんぼう将军	任意一关单人吃掉30个以上的饭团	3
4–3	钢铁の肝脏	任意一关单人吃掉30个以上的神水和惠比寿樽	3
5–1	财宝ハンター	任意一关单人获得24个以上的玉手箱和武具箱	12
5–2	逆转ホームラン	任意一关在重伤红血状态下过关	3
5–3	逆转满垒ホームラン	任意一关在重伤红血状态下用究极婆娑罗技击败敌总大将过关	5
6–1	バサラ者	任意一关用婆娑罗技击败敌总大将过关	3
6–2	挑发王	用挑衅技击败敌总大将过关	5
6–3	见切りの名手	用跳返击败敌总大将过关	3
7–1	百战炼磨の兵	全模式累计通关100关	5
7–2	百万长者	取得的金钱数量超过100万两	8
7–3	ゴールドメンバー	用任意一人买完商店里的全部商品	15
8–1	道具マニア	集齐装备道具	40
8–2	武器マニア	集齐全武将的武器	40
8–3	防具マニア	集齐全武将的防具	30
9–1	合战マスター	自由合战全64关通关	20
9–2	爱MAX	全武将等级MAX	100
9–3	THANK YOU FOR PLAYING	总游戏时间超过100小时	30
10–1	天下人	把普通难度的天下统一模式通关	10
10–2	日本一	把难しい难度的天下统一模式通关	15
10–3	宇宙一	把究极难度的天下统一模式通关	20
11–1	ワンパターン武者	天下统一模式里，任意一关不使用固有技和婆娑罗技过关	1
11–2	ワンパターン将军	天下统一模式里，任意一关只使用婆娑罗技过关	5
11–3	千军万马の兵	天下统一模式里，任意一关在骑乘状态下达成胜利条件	3
12–1	バサラ大将	天下统一模式里，所有的敌总大将都用婆娑罗技击败过关	10
12–2	STYLISH	天下统一模式里，任意一关无伤过关	13
12–3	SUPER STYLISH	天下统一模式里，在究极难度下不中断通关，且至少有一关无伤	50
13–1	阿修罗道	天下统一模式里，不中断通关	3
13–2	电光石火の兵	天下统一模式里，通关时间在3年12月以内	9
13–3	财宝プリーター	天下统一模式里，取得Lv.10的宝物	10
14–1	智勇兼备の将	天下统一模式里，通关时总杀敌数在100以下	10
14–2	万夫不当の兵	天下统一模式里，通关时总杀敌数在7000以上	10
14–3	FEVER侍	所有关卡的最大连击数都超过500	7
15–1	人类最强	天下统一模式里，击败挑战者宫本武藏	5
15–2	铁壁ガートマン	天下统一模式里，在松永军迎击战里拿到特别恩赏	8
15–3	ゴッド英雄	天下统一模式里，全关卡装备神の领域后通关	30
16–1	天上天下唯我独尊	天下统一模式里，不装防具道具仅装1级武器打过究极难度的全部关卡	25
16–2	鸡侍	天下统一模式里，拿8级武器打过普通难度的全部关卡	8
16–3	完全制霸	全部30人均完成天下统一	22
17–1	奥州笔头	用伊达政宗完成天下统一	1
17–2	天霸绝枪	用真田幸村完成天下统一	1
17–3	绚丽豪壮	用前田庆次完成天下统一	1
18–1	裂界武帝	用丰臣秀吉完成天下统一	1

位置	名称	达成方法	点数
18—2	征天魔王	用织田信长完成天下统一	1
18—3	天衣无缝	用长曾我部元亲完成天下统一	1
19—1	月下为君	用春日完成天下统一	1
19—2	破邪清真	用森兰丸完成天下统一	1
19—3	苍天疾驱	用猿飞佐助完成天下统一	1
20—1	贤才瞬丽	用阿松完成天下统一	1
20—2	苍烈瞬躏	用竹中半兵卫完成天下统一	1
20—3	冷眼下瞰	用明智光秀打过天下统一	1
21—1	诡计智将	用毛利元就完成天下统一	1
21—2	神速圣将	用上杉谦信完成天下统一	1
21—3	一刀必杀	用岛津义弘完成天下统一	1
22—1	战神霸王	用武田信玄完成天下统一	1
22—2	豪放磊落	用前田利家完成天下统一	1
22—3	战国最强	用本多忠胜完成天下统一	1
23—1	缭乱无比	用浓姬完成天下统一	1
23—2	南蛮我道	用扎比完成天下统一	1
23—3	天真烂漫	用伊月完成天下统一	1
24—1	天惊动地	用宫本武藏完成天下统一	1
24—2	仁吼义侠	用片仓小十郎完成天下统一	1
24—3	信义不倒	用浅井长政完成天下统一	1
25—1	幻妖言惑	用阿市完成天下统一	1
25—2	东照权现	用德川家康完成天下统一	1
25—3	信财成皇	用本愿寺显如完成天下统一	1
26—1	老成刚毅	用北条氏政完成天下统一	1
26—2	虚张声势	用今川义元完成天下统一	1
26—3	疾风翔恸	用风魔小太郎完成天下统一	1
27—1	挑战制霸	完成1张大武斗会的挑战状	1
27—2	挑战完全制霸	完成全部20张大武斗会的挑战状	20
27—3	大武斗会霸者	打过大武斗会的100关	10
28—1	极·大武斗会霸者	打过极·大武斗会的100关	30
28—2	大武斗会超人	不中断打过大武斗会的100关	20
28—3	大武斗会神	不中断打过大武斗会、极·大武斗会	50

注：位置一栏中，"—"前为行数(从上往下数)，"—"后为列数(从左往右数)。如11—2即表示其位置在第11行第2列。全称号的位置可在"ギャラリー"的"称号"中查看。

实用心得篇

隐藏语音

满足以下任意一个条件，可以在天下统一中听到隐藏语音。

一、进入游戏后3个小时，按暂停，再解除即可听到。

二、游戏暂停后静候1小时，再解除即可听到。

三、选择つづきから重新开始天下统一，开始战斗后即可听到。



快速升级

本作要想快速升级，方法不外乎两种：一是挑战自由合战的苍红一骑讨ち。此关如能在一分钟内KO掉真田幸村，即可拿到8000点特别恩赏。再加上各种道具的辅助如荣光の杯、常暗の眼镜，顺利的话一次上万不在话下。秒杀真田幸村的方法多种多样，如装备备ぇの神水、手练の准备等等，均可顺利达成目标。而且此法过关快，顺便可以累计出战次数，以便早日打出好道具。调高难度之后，经验值还会有明显提升。





上面那个方法效率极高，但比较枯燥。如果嫌这个方法慢，那就还是推荐打大武斗会。这回的大武斗会难度下降后，过关时间也快了很多，快的话1个多小时就能搞定收工。只要中途不退出，双打的话过关就能一人拿50万经验值，相当可观了。

迅速致富

本作的最佳赚钱法就是打极·武斗大会。打过极·武斗大会之后有100万，这个数字够玩家挥霍一阵子的了。另外在武斗大会和极·武斗大会中有几个关卡会出现无数的金钱兵，只要不打死为首的斗士，金钱兵会无限出现。利用浓姬的秋津之渡可以用连击数赚到大量金钱，理论上可以拿到无限金钱，只要你有足够的耐心。



快速打宝法



本作打宝推荐挑战小田原急袭战。首先要装备上5个"一重のほうび"系列道具，这样在过关结算时会增加5个豪华玉手箱或武具箱。如果你的"一重のほうび"系列道具没有凑齐也没有关系，就拿"千手观音の祝福"和"武勋の誉れ"来凑吧。低难度推荐后者，高难度推荐前者。

小田原急袭战拿到特别恩赏后(荣光门关门前突破)会出现隐藏道路，在尽头可以拿到5个道具，加上击败9个武将和战场上的另外2个宝箱，总共是16个道具。

如果不追求数量的话，可以改装2度目のくじ引き巻和一八のおみくじ，这样就有两次洗牌的机会，打出好东西的几率自然大增。一八のおみくじ抽中大吉的几率为2/64，每装备一个呼运のお守り就可以令几率上升1/64。大凶几率则恒定为4/64。全装备呼运のお守り赚豪华版也是相当不错的选择。

除了小田原急袭战外，小田原潜入战、桶狭间影武者战、四国重骑战也是不错的选择。



障眼法

所谓的障眼法，指的是部分敌人如果不出现在画面上的话就不会主动攻击玩家。这里所说的部分敌人包括弓箭兵、火枪兵、巨石兵、巨锤兵等大部分特殊兵种。只要我们转转视角，就算这些兵已经张弓搭箭，也会立刻变得毫无威胁。利用这一点可以派生出很多战术，比如先背对敌人蓄力然后转动视角再使出蓄力技等等。当然这一招对于敌将是不成立的，不然就完全没难度了。



悲喜交织的感人诗篇

在3D游戏大行其道的今天，或许很多玩家会因为在PS2末期推出这样一款2D画面的游戏而感到诧异，但是对于大多数热衷于角色扮演游戏的玩家而言，新颖的战斗系统、动听的音乐和故事性极强的精神领域探索无一不是让人为之着迷的地方。现在就让我们一起翻开这属于另一个世界的交响诗篇，去体验那一幕幕让人难以忘怀的情景。如果你已经在不知不觉中对整个系列产生了浓厚的兴趣，那也千万不要忘记制作人在游戏最后留下的一道伏笔，或许诗魔法少女们的冒险会在不久之后再次给我们带来新的震撼。

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗		Banpresto/Gust	角色扮演
PS2	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗		日版
	2007年10月25日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

基本操作

按键	作用
十字键	角色/光标移动
摇杆	角色移动
○	确定/发动诗魔法
×	前卫防御
△	系统/战斗菜单
□	前卫防御
SELECT	显示感染少女情报
START	显示迷宫地图

Ar tonelico II

アルトネリコ2

世界に響く少女たちの創造詩

メタファリカ

战斗系统



①角色状态

显示我方前卫和后卫的HP以及MP，在咏唱诗魔法时两名女主人公的MP会不断减少，当两者的MP都归零时会自动使用诗魔法，如果咏唱中途有女主人公死亡，那么诗魔法将会强制取消。

②和声槽

显示后卫的声波幅度，只有在效果最大时才有可能出现声波重合的情况，从而发动"合体诗魔法"。

③行动时间

我方进攻时会不断减少，归零后自动切换为敌方行动的回合。

④前卫攻击

按下前卫对应的按键配合十字键↑↓←三个方向可以发动不同的攻击，而→攻击则用于回复后卫的MP(单纯按键会默认使用←方向攻击)。最初我方前卫只能使用LV1的攻击，后两个等级分别在LV15和35时解开，但使用的前提是在战斗中提升HARMONIC的等级。

⑤威力百分比

发动任意诗魔法后该数值就会不断上升，数值越大对敌人造成的伤害也会越高，大多数情况下，战斗中发动诗魔法是快速清场的最佳手段。

⑥情感槽

前卫使用配合十字键的任意攻击都会在中心出现紫色的箭头指示四种基本情感的偏移量，只有当每种情感的积蓄值达到计量槽的四个顶点才会提升对应的情感等级，而所有情感累计到达顶点的次数超过30次，才能使用前卫的必杀技

十字键	对应情感	影响方面
↑	HARMONIC	前卫的攻击等级以及在战斗中获得稀有道具的几率
↓	PSYCO	让两名后卫的声波趋于同步，声波幅度越大，效果越明显
←	BURSTEC	快速增加诗魔法的威力百分比，同一回合只产生一次效果
→	CARE	回复后卫的MP，等级越高，回复量越大

前卫防御

在敌人攻击的回合，根据其发动的招式会在指示槽中出现从左往右移动的绿色线条，当其与右方的红线重合时，按下对应的按键就能防御敌人的攻击。另外根据玩家的按键时机，会得到五种不同的评价，而在"队列"中将关系较好(NORMAL或GOOD)的前卫与后卫放在一起，防御成功后的效果也会有所增加，甚至连最后的战斗评价也与玩家的防御成功次数有关。



评价	防御效果
BAD	前卫和后卫同时受到伤害，诗魔法的威力百分比大幅减少
TERRIBLE	同BAD，但受到的伤害和减少的威力百分较小
GOOD	只有前卫受到伤害，诗魔法的威力百分比少量增加
GREAT	同GOOD，但受到的伤害较小，威力百分比增加较多
PERFECT	前卫和后卫都不会受到伤害，威力百分比大幅增加

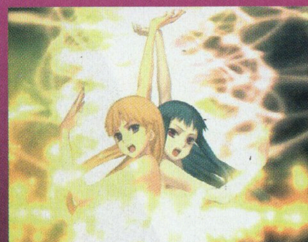
诗魔法的种类

游戏中所有的诗魔法都分为赤(攻击)和青(回复)魔法两大类，每次战斗开始前玩家必须选择一个诗魔法才会开始战斗。其中青魔法在发动期间随时按下〇键都可以更换为其他的魔法，同时诗魔法的威力百分比会有所减少；赤魔法在发动期间按下〇键会强制使用诗魔法，所造成的伤害会根据当前的威力百分比来计算，之后威力百分比归零。最后要提醒玩家的是，游戏中青魔法的使用冷却时间很长，尤其是在后期面对强大的BOSS时，算准发动的时机才不至于让我方疲于回复而无法进攻。

诗魔法进化

战斗中后卫一开始只能使用LV1的诗魔法，之后只要同时满足威力百分比和情感等级的要求就会促使诗魔法进化，具体情况可以在系统菜单的"诗魔法"一项中查看。





合体诗魔法

当和声槽中两名后卫的声波完全重合时就会进入特定的"和声状态"，此时之前选择的赤魔法会自动进化为特有的终极形态，并且只有当该状态结束时才会自动使用。

战斗菜单

在我方攻击的回合按下△键可以打开战斗菜单：通用指令"逃げる"可以快速脱离战斗，我方能力越高，成功的可能性越大；"アイテム"指令只能前卫使用，一旦前卫死亡就无法再使用道具；"ターゲット"指令只能后卫使用，可以确定前卫优先攻击的目标；"レプレキア"为克罗仙的专用指令，只能在HARMONIC等级最大时使用(画面中会有提示)，之后在亲卫队的辅助下，诗魔法的威力百分比会飞一般的上升(亲卫队的人数越多，提升速度越快)，但同一场战斗中只能使用一次。



优先消灭的敌人

战斗中某些敌人会使用特技来干扰我方咏唱诗魔法，为了尽快打消这些不利局面，合理利用"ターゲット"指令就显得尤为重要。以下就是所有负面效果的具体作用：

特殊技能	战斗效果
アンチシンクロニティ	使后卫的声波彻底混乱，无法进入"和声状态"
アゴニィノイズ	大幅度增加咏唱诗魔法的MP消耗量
マインドスリープ	大幅度减少诗魔法威力百分比的上升速度
ポイズオブレイジ	无法手动施放诗魔法，只能等待MP归零自动使用

特色系统

亲卫队相关

完成【E037】的剧情后，在任意迷宫中按下SELECT键可以查看"感染少女"的情报。其中"地域情报"会提示玩家当前迷宫中的"感染少女"数量；"全体情报"则显示"感染少女"所处的迷宫和预测的等级。最后前往迷宫中特定的地点与这些"感染少女"进行强制战斗，胜利后就可以暂时解除她们能量暴走的危机。



精神治疗

在任意村庄的“ダイプ屋”选择“ダイバーズセラピ”可以对之前击败的“感染少女”进行精神治疗，其中有特殊标记的表示可以马上进行治疗，反之则需要玩家收集到特定的道具才行。治疗阶段选择“トーク”会依次出现五个选项，而根据玩家的不同选择会改变她们的情感值，最后只有当情感值位于红色区域内才算是治疗成功。其中选择“オペレーション”下的“波速流量低下”可使情感值的增减效果减半；“液化グラスノ投与”则可使情感值增减效果翻倍。



精神领域探索

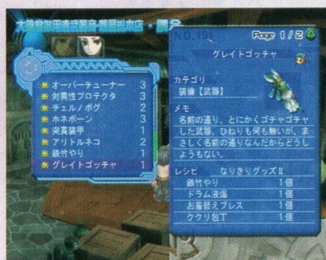
游戏中满足特定的条件可以触发三位女主人公的“友情对话”，之后前往宿屋或记录点选择“やすむ”，再与特定的女主人公的对话就能完成相应的收集。达到每个等级最低要求触发的数量后，前往任意村庄的“ダイプ屋”选择“ダイプ”就可以探索她们的精神领域了。精神领域中进入任意地点都需要消耗DP，而按照一定的顺序触发事件就能顺利通过该等级的精神领域，除了领悟新的诗魔法外，还能获得各种换装，在改变战斗外观的同时，也会获得各种能力加成。



加入亲卫队

治疗成功的“感染少女”并不会马上加入我方，选择系统菜单“图鉴”下的“I.P.D.图鉴”，按△键切换到第二页会看到名为“支持条件”的项目，而只有玩家先满足这些条件，再进入城镇的特定地点才能让她们加入。

道具合成



在特定的时间段与三个固定商店的老板触发配方事件，是游戏中获得调合配方的主要手段，而触发对应的对话事件，则可以不断地累积店主对玩家的好感度，最后还能获得超强的饰品来作为回报。以下就为玩家列出三个商店触发对应事件的时间段，其中需要注意的是，对话事件可以通过反复地进出商店来触发(除了事件主要相关的女主人公外，另外两名女主人公是否在队伍中也是触发事件的关键因素)，而配方事件如果需要连续触发，则必须在中途前往迷宫进行过1次战斗才行。

少女之力



除了在战斗中通过累计经验值提升等级外，每成功治疗一名“感染少女”就可以在前卫角色的装备画面按下△键装备她们特有的“少女之力”(ムスメパワード)，具体的情况可以参看后方的研究部分。

异常状态

在战斗中受到敌人攻击，即便是防御成功也会有一定几率陷入各种异常状态，所以一旦中招就要尽快使用道具或青魔法进行回复，而以下的几种异常状态同样适用于我方攻击敌人，在装备“少女之力”时可以有针对性地进行选择：

状态名称	战斗效果
ウイルス	攻击力大幅减少
ペイン	受到的伤害大幅增加
シック	回复效果大幅降低
シール	无法使用特殊技能
	攻击等级固定为LV1
スタン	行动时间大幅减少

沐浴

游戏中要想提升三名女主人公的等级和能力就必须前往任意村庄的宿屋选择“デュアルストール”来进行沐浴。沐浴之前系统会要求玩家依次选择“结晶”、“小物”和“入浴剂”，其中“结晶”为游戏中的特有物品(同一结晶对不同女主人公的能力影响存在差别)，通常可以在商店中购买或从宝箱中获取，玩家可以根据放置在浴池中的提示来确认是否有等级提升的效果，而且使用后不会消失；“小物”用于引导女主人公们在沐浴时的行动路线，只有让她们通过足够多的结晶才能有效提升基础能力；“入浴剂”都拥有特定的能力加成，会对所有的女主人公产生影响。



全商店事件一览

料理屋[ポンベルタン]

主要相关	琉珈
所处位置	交易都市ラクシャク/轨道广场

主线流程	配方事件	对话事件
【E013】	无	セラピ复归?
【E018】	あったかスープ	ヤキモチですが?
	无	何故に先辈?
【E023】	高级パスタリアン	憩いの场?
	无	疲れない?
【E029】	世界一のフルコース	バイト募集
	无	何か食べてく?
【E038】	イートルブランドⅠ	ライバル出现
	无	战ってる?
【E058】	食后のデザート	仲いいの?
	无	着てみる?
【E089】	テイクアウト	嫉妒?
	无	料理の腕は?
【E107】	イートルブランドⅡ	ライバル消灭
	无	变わってるよね?
【E110】	フルーツデザード	お客さんいっぱい?
	无	バケツかドンブリか
【E123】	魅惑のドリンク	サービス
【E137】	高级家庭料理	私は友达?
	无	仲直り(注1)
	无	续・仲直り(注2)
【E141】	イートルブランドⅢ	无
	イートルブランドⅣ	无
【E153】	有机シナプス	无
	D波调理器	无
	イートルブランドF(注3)	无

注1：必须先前往宿屋选择“やすむ”休息一次。
注2：触发该事件后得到饰品“春色のカメオ”。
注3：需要先获得配方书“なりきりグッズ”。

よろづ[にゃにゃ屋]

主要相关	克罗仙
所处位置	よろづ屋

主线流程	配方事件	对话事件
【E018】	无	また来てくれた
【E023】	できる！手编み	ひとりっ子なので
【E029】	お风呂で游ぼう	わけがありそう？
	无	大人气ない
【E041】	完全咒术マニアル	料理中
	无	雨漏り
【E058】	おしゃれ绘本	ひとりで大丈夫？
	无	游ばないの？
【E089】	亲子の乐しい工作	正体バレた
	无	新サービス考察中
	无	年龄が憎い
【E107】	恋人の为の裁缝	ちょっとだけのんびり
	无	繁盛气味
【E110】	はたらくおじさん	外出？
	无	バイトしません？
【E123】	ビューティーベア	また忙しいの？
	无	珍しく弱气？
	无	ちょっと眠そう？
【E141】	月刊マリアージュ	もう辞めたい
	お药屋さんの本(注1)	赖っていいよ(注2)
	无	顽张ってます(注3)

注1：需要先获得配方书"イートルブランドF"。
注2：必须先前往宿屋选择"やすむ"休息一次。
注3：触发该事件后得到饰品"グラデストール"。



特殊配方

随着主线流程的进行，在以下提及的迷宫中获得对应的关键道具交给这里的店主可以研究出新的配方书。

配方书	对应物品	所在迷宫
フィラ理论Ⅰ	フィラ理论1	钟撞き堂
フィラ理论Ⅱ	フィラ理论2	约束の丘
フィラ理论Ⅳ	フィラ理论4	ジャイロスタビライザ
フィラ理论Ⅴ	フィラ理论5	天界の塔
フィラ理论Ⅶ	フィラ理论7	ソル・マルタ

药局[天上天霸]

主要相关	蛇刹
所处位置	古文化の街エナ/市场通り

主线流程	配方事件	对话事件
【E023】	基础粉末	无
	黑い丸药	无
	基础化合物	无
【E087】	无	ジャクリとスピカ
	无	オボンヌの味
【E089】	古文书の药	ボッタクリ
	白い丸药	仲良くなった？
	无	危ない药で何が悪い(注1)
	无	あのセリフが闻きたくて
【E099】	D波化合物	机嫌が悪い？
	无	怀かしきカード、司祭コンビ
【E110】	有机化学药	手传ったあげる
	无	どっちが物骚？
【E123】	传说の秘药	气がつかぬうちに
	无	寂しいの？
【E135】	神经系药剂	ご机嫌斜めはまだ续く、が
	无	未だに惯れない
【E141】	生药	なげやり
【E153】	H波化合物	ブッツン
	无	似た物同士(注2)
	オフィシャルグッズ(注3)	一册いかが？(注4)

注1：需要完成蛇刹LV1的精神领域。
注2：必须先前往宿屋选择"やすむ"休息一次。
注3：需要先获得配方书"おくすりやさんの本"。
注4：触发该事件后得到饰品"リボンコサージュ"。

大钟堂御用达武器商[鹤屋总本店]

主要相关	瑠珈或克罗仙
所处位置	森と水の都パスタリア/パスタリアンシティ

主线流程	配方事件	对话事件
【E029】	シンクロブランドⅠ	シンシアの秘密
	高机动兵器	ご用达だけど……
	无	力贷そうか？
	高出力兵器	ツンデレ爆发
	无	失败
【E038】	シンクロブランドⅡ	バクり言うな！
	无	ヤキモチ？
	无	小さな体で作る武器
【E058】	诗魔法对抗兵器	シンシアの秘密2
	无	一应女だから
【E089】	エコロジカル商品	强くなきゃダメ？
	无	ご机嫌斜め
【E100】	无	爱の块
	シンクロブランドⅢ	见せ付けてくれるね
	无	超绝テレ屋
【E110】	スマートコンセプト	いきなりご机嫌
	无	ゆっくりしてけば？
【E123】	重量战术企画	秒读み段阶
【E135】	シンクロブランドⅣ	确认
【E141】	ペット爱护企画	ついていくよ
【E153】	ワンダー装甲	本当の气持ち(注1)
	AT爆弹	タップリの爱(注2)
	なりきりグッズ(注3)	无
	なりきりグッズⅡ(注4)	无

注1：必须先前往宿屋选择"やすむ"休息一次。
注2：触发该事件后得到饰品"鸢色カフス"。
注3：需要先获得另外三个商店的特殊赠品。
注4：需要先获得配方书"オフィシャルグッズ"。



特殊配方

配方书	对应物品	所在迷宫
古代书应用商品	古文书	纵贯洞
フィラ理论Ⅲ	フィラ理论3	エナ崩坏地下道
フィラ理论Ⅵ	フィラ理论6	ソラガハラ

响彻世界的创造诗

为了帮助玩家更好地收集游戏的所有隐藏要素，流程部分将会以不同的时间点来进行写作。迷宫中标记的“战斗次数”含义为进行规定数量的战斗后就不再遭遇敌人，而敌人资料由于篇幅的限制，只为大家列出等级和种族，红色标注的为只在该地区与“感染少女”战斗时一起出现或剧情战斗中出现的敌人。

PHASE 1 PASTALIA

E001 开场后会进行第一场剧情战斗一直按□键攻击就能轻松获胜。

E002 与库库娜(ココナ)会面后进入“パスタリア”。

E003 自动前往武器屋得到库库娜的防具“ガールズクロース”，不要忘记给她装备。



森と水の都パスタリア

ファンシーショップ	
道具	出现条件
クリスタルーン	初始
かまんボタン	初始
ぺぺんぺい	初始
ゲロッゴ	初始
パスタリアボトル	初始
リップハンマー	【E058】后
ドリームソックス	【E058】后
结晶：无知	【E020】后
结晶：愿い	【E020】后

大钟堂御用达武器商[鹤屋总本店]	
道具	出现条件
ブースターランス	初始
パワーソーサー	【E021】后
ブレードリング	【E047】后
アロイメイル	【E058】后
パスタリアコート	【E088】后
结晶：力	【E020】后
结晶：喜びの力	【E058】后
结晶：潜在悪意	【E088】后

E004 前往“クロアの家”接受新的任务，之后在二楼调查床铺可以保存记录。



E005 选择“ワールドマップに出う”前往“ラクシャク保养地”，沿路进入宫殿内部遭遇强制战斗。

Dungeon
ラクシャク保养地の森

战斗次数	0

此处不会遭遇敌人，以下的敌人只在后期与高等级的“感染少女”一起出现。

敌人资料		
名称	等级	种族
プライマル・ココ	56	トリ
ネクロマンサー	32	ウィザード
零式	33	ロボット

宝箱一览
くすぐりの棉毛
くすぐりの棉毛
ぷちぷに卵
50リーフ
50リーフ
50リーフ



E006 胜利后继续往深处前进，经过一次记录点后与克罗仙(クローシェ)一起行动。

Dungeon
ラクシャク保养地

遇敌次数	6

场景中的门基本上都可以进入，按下START多确认地图才能回收所有的宝箱；完成【E047】的情节后会在入口处追加新的商店。



敌人资料		
名称	等级	种族
神圣政府军兵士	1	ヒューマン
I.P.D	2	レーヴァテイル
神圣政府军RT	3	レーヴァテイル
ガーティアン	8	ゴーレム
ワイアーム	18	ドラゴン
箱护りトカゲ	22	トカゲ
デーモン	23	デーモン
ナイトメアー	31	ぬいぐるみ
无式	53	ロボット
ゴーレム	54	ゴーレム

宝箱一览
ぷちぷに卵×2
ぽんぽんミルク×2
100リーフ
ぷちぷに卵
チリョンA
ぽんぽんミルク
50リーフ
チリョンA
チリョンA

保养地贩卖商	
道具	出现条件
ゲロシゴ	初始
轻やかな羽	初始
フレックスキャナ	初始
ハーモナイザ	初始
チリョン	初始
トランキリティ	初始
カラー	初始
いかしすぎた服	初始
レプリカホルン	初始
ギガミルク	【E088】后
イヤシンB	【E088】后

刷钱BUG公开

在追加上述的商店后，购买其中的“いかしすぎた服”然后打开系统菜单选择“アイテム”，切换到装备一栏在该道具上按○进入角色装备画面，此时只要不退出该界面，玩家会发现虽然自己只有一个该装备，但是却能给2名以上的同伴装备。接着在商店中选择“卖却”出售物品，会发现“いかしすぎた服”可以无限卖出(数量最多只显示为一2)，只要有耐心的话，购买后期价格不菲的“结晶”就会轻而易举。不过这个BUG有个弊端就是一旦给装备了“いかしすぎた服”的同伴更换饰品，那么该装备就会永远消失。

E007 原路返回入口再次遭遇强制战斗，发动克罗仙的“ホーリーバースト”诗魔法让威力百分比超过3000%就能秒杀全部敌人。

E008 在宫殿外的记录点依次选择“やすむ”和“クローシェ”与克罗仙发生友情对话。

E009 返回森林入口会进行游戏的第一场BOSS战，胜利后返回大地图进入“交易都市ラクシャク”。

BOSS
シュン

HP	250

使用“ホーリーバースト”诗魔法，在战斗中多使用←攻击可以很快累计威力百分比，超过5100%就能秒杀BOSS。敌人的旋转攻击有4次攻击判定，如果没有防御好，一定要记得按△键打开菜单使用“チリョンA”来恢复体力。



E010 前往“宿屋”选择“やすむ”再次与克罗仙对话，两个“友情对话”中途不要按×键退出，否则会出现无法收集的情况。

交易都市ラクシャク

ラクシャク露店	
商品	出现条件
エリギニ	初始
ぷちぷに卵	初始
チリルの实	初始
ぽんぽんミルク	初始
ファニーセプター	初始
パンキッシュメイス	【E088】后
ミラーブレート	【E122】后
虹ガラキャミ	【E122】后
结晶：破坏	【E020】后
结晶：未知	【E020】后

料理屋[ボンベルタン]	
商品	出现条件
ジャー饭	初始
エリギニ	初始
铭果オボンタ	初始
くるるくだんごバー	初始
结晶：喜び	【E020】后
结晶：邪心	【E058】后
结晶：神罚の光	【E088】后

E011 前往“轨道广场”遇到瑠珈(ルカ)并让其成为同伴，之后记得在“队列”中改变前卫的位置，不然在战斗中的防御效果会大大下降。

E012 前往“ダイブ屋”开放“精神领域探索系统”，在保证克罗仙DP值超过170的情况下与管理员对话选择“はい”进入并完成克罗仙LV1的精神领域。

E013 前往“轨道广场”进入入口附近的“料理屋”与空猫会面。

E014 离开料理屋众人决定先前往之前约定的地点与雷古利斯(レグリス)汇合。



E015 离开城镇进入“スフレ轨道”会讲解“感染少女系统”，一直沿路向左到达特产屋。

Dungeon
スフレ轨道

遇敌次数	5

根据画面右上方的指示仪可以确定“感染少女”距离玩家的位置：橙色代表以目前场景为基准，还需要切换两次场景；红色代表只需要切换一次场景即可。每次挑战前系统会给出“感染少女”的等级(LV1～9)，如果实力不足的话，可以在战斗中选择“逃げる”以后再进行挑战。

敌人资料

名称	等级	种族
ボム	2	ボム
エクプラバード	5	トリ
サーキュラー	52	机械

宝箱一覧

宝箱一覧
发火水×2
チリョンA
150リーフ
チリョンA
ビーズスリップ
くすぐりの棉毛×3
100リーフ
结晶：母なる魂

E016 进入“よろづ屋”与店主见面，接着返回“交易都市ラクシャク”帮她购买蛋糕。



よろづ屋

よろづ[にゃにゃ屋]

商品	出现条件
果实ドロップ	初始
发火水	初始
くすぐりの棉毛	初始
结晶：光	【E020】后
结晶：神の爱	【E058】后
结晶：怨憎	【E088】后

E017 前往“轨道广场”的料理屋从空猫处获得“ロールケーキ”的配方书，之后再与其对话选择“调合”使用“ぽんぽんミルク”和“ぷちぷに卵”调合出“和流烧果”(同一配方书使用不同的女主人公可以调合出不同的道具，调合时按←→键可以切换参与调合的女主人公)。

E018 返回“よろづ屋”将“和流烧果”交给店主后继续前往下一个目标。

E019 前往“みくりの森”在入口处得到“结晶：成长”，但由于还没有到预定的时间，众人决定暂时去附近的村庄稍作休息。

Dungeon
みくりの森

遇敌次数	6

汇合的区域在地图左上方，【E157】发生后在上方记录点的前一个场景右上方可以进入隐藏区域。



敌人资料

名称	等级	种族
レプタイト	7	トカゲ
ワイバーン	9	ドラゴン
箱护りトカゲ(红)	22	トカゲ
デーモン(红)	23	デーモン

宝箱一覧

宝箱一覧
クラックボルト
250リーフ

E020 前往“ミント区”中“ルカの家”强制进行第一次“沐浴”，之后可以在任意村庄的宿屋选择“デュアルストール”来强化女主人公的能力。

开拓の地ミント区

杂货屋

商品	出现条件
フレックスキャナ	初始
ハーモナイザ	初始
チリョンA	初始
ギガミルク	初始

E021 再次前往“みくりの森”使用“延命剂”暂时稳定住克罗仙的情况，随后雷古利斯成为同伴。

E022 与赶来的敌人进行强制战斗，胜利后离开迷宫时阿玛莉(アマリエ)成为同伴。



E023 返回“ルカの家”会在雷古利斯和蕾夏(レイシャ)对话中了解到瑠珈并非蕾夏的亲生女儿，最后瑠珈决定和阿玛莉一起前往古代遗迹了解自己的身世。

E024 前往“古文化の街エナ”的“エナ宫殿迹”在壁画前找到瑠珈，之后从切斯塔(チェスター)处得知瑠珈才是大陆王国真正的王位继承人。

古文化の街エナ

药局[天上天霸]

商品	出现条件
铭果オボンヌ	
ドッコイ定食	
烧肉ソーダ	
ソリッドうさに	
パラドクスアイ	
いかしすぎた服	
共振シールド箱	注
グラスノリング	
パラメノングク	
仲结いの丝	
アーデル结晶体	
フィーバモーダー	
ホワイトリング	
グリンリング	
结晶：邪	【E020】后
结晶：无	【E020】后
结晶：未知なる无	【E088】后

注：获得“白い丸药”的配方书后再触发后续的三个商店事件。

エナ露店

商品	出现条件
呗石	初始
シルル织物	初始
蝶々玉	初始
レブリカホルン	初始
マヒルヅキ	【E088】后
やわらか羽の法衣	【E122】后
ハリケンスピナー	【E141】后
结晶：圣	【E058】后
结晶：邪なる瞳	【E088】后

Dungeon
エナ宫殿迹

遇敌次数	5

敌人资料

名称	等级	种族
エグプラバード	5	トリ
レプタイト	7	トカゲ
ガーディアン	8	ゴーレム
アーマーガード	8	リビングアーマー
ミルキーボム	17	ボム
フロージーン	52	ウィザード
セイント	55	エンジェル

宝箱一覧

宝箱一覧
チリョンA
250リーフ
蝶々玉
いかしすぎた服
シルル织物
チリョンA
チリルの实×2
300リーフ
シルル织物
ミュートメイル
结晶：精神



E025 返回大地图会看到演讲的情节，瑠珈离开后自动返回“开拓の地ミント区”。

E026 前往“ルカの家”与蕾夏会面，但不久后克罗仙因为延命剂失效而再次晕过去，最后大家决定将其送回大钟堂骑士团总部进行救治。

E027 前往“铁板砂漠”一直往右前进会触发库库娜被感染的事件，之后的强制战斗没有可能获胜，全灭后克罗亚等人只好跟随雷古利斯返回大钟堂骑士团总部。

Dungeon

铁板砂漠

遇敌次数	8

由于这里短时间内无法返回，所以最好先走上方的分支回收宝箱再触发后续的情节。



敌人资料

名称	等级	种族
エグプラバード	5	トリ
レプタイト	7	トカゲ
ごまボム	9	ボム
ミルキーボム	17	ボム
I.P.D LV.3	16	レーヴァテイル
骑士	22	ヒューマン

宝箱一覧

宝箱一覧
200リーフ
野兽の齿
くるるくだんごバー
果实ドロップ×3
蝶々玉
チリョンA
300リーフ
ブレードリング
チリョンA
いかしすぎた服
ハーモナイザ
果实ドロップ
250リーフ
カラー小枝×2
铭果オボンタ×2

E028 与阿夫曼（アルフマン）会面后会接到抵御"神圣政府军"的任务，之后前往"大钟堂宫殿"的深处与瞬进行强制战斗，胜利后自动返回"森と水の都パスタリア"。

Dungeon

大钟堂宫殿

遇敌次数	0

BOSS位于记录点所在区域中间的门，之前可以走右边的分支从房间中回收宝箱。



宝箱一覧

宝箱一覧
クラックボルト
ミュートメイル
リフレッシュコア
パラメノリング
アニマルビスチエ
银丝宴

BOSS

シュン

HP	760

因为这次有两名杂兵助阵，所以只要成功防御它们频繁使用的多段攻击就能让威力百分比迅速上升，发动诗魔法"气乐唱击"让其进化到"御结转々"后保证威力百分比在4100%以上就能秒杀敌人。



E029 前往"クロアの家"会看到瑠珈独自离开，为了确保她的安全，阿玛莉一直暗中跟随。

E030 前往"パスタリアンシティ"会偶然遇到一直跟踪瑠珈的阿玛莉，并得知瑠珈一直在到处打听前往旧街区的方法。

E031 前往"泷が见える丘公园"会遇到乔装打扮出来买东西的克罗仙，随后她决定和众人一起追寻瑠珈的下落。

E032 再次返回"パスタリアンシティ"得知瑠珈的去向，接着前往"泷が见える丘公园"从右上方的出口离开进入电梯区域。

E033 在深处的电梯前救下被袭击的瑠珈，胜利后乘坐一号电梯前往"スラム"。

Dungeon

扬水齿车/テルミナ

遇敌次数	8

敌人资料

名称	等级	种族
ガーディアン	8	ゴーレム
セーラー0	10	电子少女
一式	12	ロボット
メモリーズ	15	机械

宝箱一覧

宝箱一覧
ラクヨウフ
320リーフ

E034 到达旧街区后沿路前进会与"感染少女"进行强制战斗，先集中消灭掉干扰诗魔法咏唱的敌人后便可轻松获胜，最后在瑠珈的劝说下，众人决定让她来尝试治疗这名少女。



Dungeon

スラム

遇敌次数	0

敌人资料

名称	等级	种族
セーラー0	10	电子少女
メモリーズ	15	机械
I.P.D LV.3	16	レーヴァテイル
旧零式	19	ロボット
箱护りトカゲ	22	トカゲ
デーモン	23	デーモン
天よりの使者	28	エンジェル
ウィザード	29	ウィザード
バイオプラネット	34	机械
八八式	51	ロボット
テンリュー	55	ドラゴン
イオード	59	电子少女
深渊の恶魔	60	デーモン

宝箱一覧

宝箱一覧
ドリームソックス
结晶：真力
400リーフ
450リーフ
结晶：圣域
チリョンA×2



来自少女的礼物

在不同的剧情时期与スラム入口路灯下的红衣少女对话可以获得各种奖励物品，收集调合素材的玩家可以好好利用一下：

获得时期	赠送物品
【E033】~【E036】	くるるくだんごバー
【E036】~【E038】	猫贻
【E036】~【E039】	ジャー饭
【E039】~【E058】	铭果オボンタ
【E058】~【E060】	ゲロッゴ
【E060】~【E061】	ジャー饭
【E061】~【E068】	呗石
【E085】~【E089】	森罗万象の写本
【E089】~【E090】	ぺぺんぺい
【E090】~【E092】	ゲロッゴ
【E092】~【E106】	ゲロッゴ
【E117】~【E126】	ハーモナイザ
【E126】~【E128】	エンジェルメタル
【E128】~【E130】	エンジェルメタル
【E130】~【E162】	始まりの细胞
【E162】~【E173】	魂の回路
【E173】~【E177】	轻やかな羽

E035 返回"パスタリアンシティ"的"ダイブ屋"开始为治疗进行准备。

E036 前往"泷が见える丘公园"的"ファンシーショップ"中购买"大人气ぬいぐるみ"。

E037 返回"ダイブ屋"成功治疗"感染少女"后开启克罗仙的"亲卫队系统"，同时我方的前卫队员可以装备"少女之力"（ムスメパワード）。

E038 返回"クロアの家"会收到新的通知前往"大钟堂宫殿"。

E039 演讲中途因为切斯塔要求瑠珈配合自己行动，所以造成现场一片混乱。



E040 为了掩护克罗仙等人离开，克罗仙在大钟堂骑士团的掩护下趁乱离开。

E041 利用地图左上方的出口前往电梯区域与克罗仙汇合，并利用电梯前往"I.P.D.ラボ"。

Dungeon

扬水齿车/テルミナ

遇敌次数	8

在触发后续剧情前，最好乘坐电梯前往"テルミナ"回收上层的所有宝箱。

敌人资料		
名称	等级	种族
ごまボム	9	ボム
ワイバーン	9	ドラゴン
セーラー0	10	电子少女
一式	12	ロボット
エアバーン	23	ドラゴン
ネクロマンサー	32	ウィザード
零式	33	ロボット
サワーボム	39	ボム
サイリ	57	电子少女
かぼちゃヒーロー	57	ぬいぐるみ

宝箱一覧
结晶：邪なる意志
ジャー饭
チリョンA
グラスノリング
ゲロシゴ
フィラ理论1
ゲロッゴ×2
结晶：憎恶
呗石×3
轻やかな羽×3
500リーフ
结晶：愤怒

E042 进入"I.P.D.ラボ"后消灭掉看守的士兵救出库库娜。



Dungeon

I.P.D.ラボ

遇敌次数	7

牢房位于记录点左侧的通道上方。

敌人资料		
名称	等级	种族
アーマーガード	8	リビングアーマー
一式	12	ロボット
魔导系RT	16	レーヴァテイル
武斗派RT	17	レーヴァテイル
二八式	20	ロボット
骑士	22	ヒューマン
ジャイアントボム	26	ボム
ネクロマンサー	32	ウィザード
零式	33	ロボット
二式	35	ロボット

宝箱一覧
600リーフ
フレックスキャナ
500リーフ
银丝宴
チリョンA×2
结晶：究级爱

E043 在逃离途中再次遇到雷古利斯，自知实力不济的克罗亚等人只好放弃抵抗被关进了牢房。

E044 在听取雷古利斯的建议后，进入右侧的房间与克罗仙会面。



E045 前往地图右侧的牢房找到身体状况有所好转的库库娜。

E046 为了按照之前的计划行事，阿玛莉和瞬带走了瑠珈，并希望克罗亚能考虑投靠自己这边。

E047 进入记录点正上方的大厅会出现选项："ルカを护る"进入瑠珈路线；"クローシェを护る"进入克罗仙路线。选择其中一方会将决定在今后的剧情中谁的精神领域可以探索到LV6以后，想达成全精神领域探索的玩家最好留下此时的存档，以便今后重新挑战。

瑠珈路线

E048 前往"神圣政府军本部"与皇太子塔尔加纳(タルガーナ)会面并开始着手寻找记载着停止之诗ハイパネーション的"ヒュムネクリスタル"。

E049 返回大地图自动前往"交易都市ラクシャク"看到克罗仙演讲的情景。



E050 前往"むらくも栈桥"从地图右上方的尽头进入"コンダクター・アクティベーション"。

Dungeon

むらくも栈桥

遇敌次数	4

敌人资料		
名称	等级	种族
アーマーガード	8	リビングアーマー
旧零式	19	ロボット
ロリポップス	27	ぬいぐるみ
トレジャートプス	56	トカゲ

宝箱一覧
1400リーフ
リップハンマー
结晶：自己嫌恶
轻やかな羽×3

E051 利用右上角的电梯前往保存室与防卫兵器进行强制战斗，坚持2个回合会自动结束并获得"ハイパネーション"。

Dungeon

コンダクターアクティベーション

遇敌次数	10

从入口处走右侧的出口调查左下角的开关才能启动电梯。

敌人资料		
名称	等级	种族
アーマーガード	8	リビングアーマー
一式	12	ロボット
メモリーズ	15	机械
旧零式	19	ロボット
二八式	20	ロボット
バードナイト	22	トリ
ネクロマンサー	32	ウィザード
零式	33	ロボット
ブラックガード	45	エンジェル
ソウルサイズ	46	ウィザード

宝箱一覧
呗石×3
ドリームソックス
パラドクスアイ
クリスタルーン×2

E052 正准备离开时与一直跟随众人前来的"大钟堂骑士团"辅佐拉乌德雷斯(ラウドネス)进行强制战斗，胜利后离开迷宫。

BOSS

ジャクリロボ

HP	3800

敌人的HP和攻击力相当高，建议在迷宫中将前卫等级提升到20左右再挑战。由于以现在的实力发动诗魔法难以直接秒杀敌人，所以威力百分比在10000%左右就要考虑发动攻击魔法，进而改用回复魔法来确保前卫的安全。敌人最具威胁的一招是激光四连击，由于有画面抖动的干扰，所以防御时机不好把握，多准备一些回复道具非常有必要。

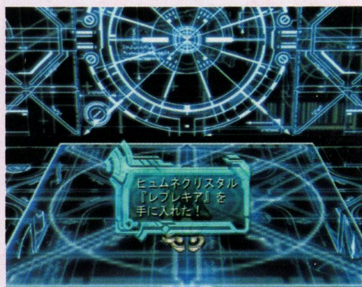
克罗仙路线

E053 按照"大钟堂骑士团"辅佐拉乌德雷斯的部署，与雷古利斯对话选择"もちろんです"开始着手寻找记载着启动之诗レプレキア的"ヒュムネクリスタル"。

E054 前往"交易都市ラクシャク"会看到皇太子塔尔加纳演讲的情景。

E055 前往"ラクシャク保养地"进入保养地内部解开封印，接着利用新的传送阵前往"ラクシャク保养地地下"。

E056 利用正上方的电梯前往深处会再次与瞬进行强制战斗，胜利后获得"レプレキア"。



Dungeon

ラクシャク保养地地下

遇敌次数	7

在第一个场景走右上方的出口调查房间中的开关才能启动电梯。

敌人资料		
名称	等级	种族
ミルキーボム	17	ボム
ワイアーム	18	ドラゴン
ドクリュー	25	ドラゴン

宝箱一覧
フカイプレート×2
ヒートサークル
800リーフ
パラドクスアイ
ドリームソックス
1000リーフ

BOSS

シュン

HP	2000

战斗中杂兵的攻击力相当高，所以等级不足的话仍然会陷入苦战，而配合诗魔法和前卫的集中攻击消灭掉它们后，我方的回复压力就会大大减小，战斗也会轻松不少。

E057 返回“大钟堂宫殿”得到阿夫曼的赞赏，随后前往“泷が见える丘公园”的商店获得“ハゲロッゴ齿ブラシ”和“ゲロッゴグレードA””。

E058 前往“森と水の都パスタリア”的“大钟堂宫殿”，在记录点走右侧的道路前往演讲现场与拉吉（ラキ）进行强制战斗。

Dungeon

钟撞き堂

遇敌次数	10

敌人资料

名称	等级	种族
神圣政府军士兵	14	ヒューマン
ミルキーボム	17	ボム
レーヴァテイル	21	レーヴァテイル
バードナイト	22	トリ
ドクリュー	25	ドラゴン
ナイトメアー	31	ぬいぐるみ
二式	35	ロボット
血の処刑人	38	リビングアーマー
デスウィング	44	デーモン



宝箱一覧

宝箱一覧
800リーフ
イヤシンB×3
アロイメイル
スカイプレート
600リーフ
アニマルビスチェ
精巧なるネジ×3
ブロッサクローク
イヤシンB
がまんボタン
500リーフ
パスタリアボトル×2
パラドクスアイ
フイラ理论2

E059 被敌人全灭后，按照拉乌德雷斯的指示前往右上方乘坐电梯，在最后的记录点往上到达“创造诗塑像”处。

E060 在两人正准备咏唱“创造诗”时，瞬再次出现准备阻止众人，获得胜利后之前玩家所选择的女主人公会暂时死亡。

BOSS

シュン

HP	3000

除了敌人的多段攻击要抓准防御时机外，使用“隐形妖诗”让威力百分比达到10000%以上就能直接秒杀敌人。



E061 自动前往“约束の丘”将其中一名女主人公安置在左上方的房间内。

Dungeon

约束の丘

遇敌次数	6

敌人资料

名称	等级	种族
アーマーガード	8	リビングアーマー
箱护りトカゲ	22	トカゲ
デーモン	23	デーモン
エアバーン	23	ドラゴン

宝箱一覧

宝箱一覧
パラメノリング
パスタリアボトル×3
イヤシンB
1000リーフ
クリスタルーン
アーデル结晶体
スカイプレート×2
がまんボタン×2
アロイメイル
1300リーフ
クリスタルーン



E062 返回迷宫的出口得知大钟堂的军队正在遭受“神之军团”的袭击。

E063 返回“森と水の都パスタリア”得知敌人攻势相当猛烈，无法从正面返回“大钟堂宫殿”。

E064 进入“スラム”在入口会进行强制战斗，只要注意伴随抖动的魔法攻击，难度并不高。

E065 在第一个场景走右上的分支发现1号电梯已经损坏，接着从右下的出口离开，在道路尽头发现5号电梯。

E066 选择乘坐电梯库库娜和阿玛莉会暂时返回克罗亚的家等待进一步消息。

E067 到达新的区域后乘坐3号电梯前往“大钟堂宫殿”。

E068 在记录点上方的房间与阿夫曼会面后获得前往魔大陆的许可。



E069 返回“クロアの家”与库库娜和阿玛莉汇合。

E070 返回大地图前往“纵贯洞”，一直沿路前进到达魔大陆。

Dungeon

纵貫洞

遇敌次数	10

这里会出现能力较高的“感染少女”阻挡玩家的必经之路，如果感觉战斗有困难的话，最好在迷宫中将等级提到25以上再挑战。



敌人资料

名称	等级	种族
ツインウイング	24	エンジェル
ブレードマスター	24	リビングアーマー
ドクリュー	25	ドラゴン
天よりの使者	28	エンジェル
ウィザード	29	ウィザード
ナイトメアー	31	ぬいぐるみ
二式	35	ロボット
エボルブタイト	38	トカゲ
地狱审问官	58	リビングアーマー

宝箱一覧

宝箱一覧
古文书
スカイプレート
しましまニーン
1000リーフ
クリスタルーン×2
パスタリアボトル×2
がまんボタン
结晶：圣なる愿い
パラメノリング
やきにく
精巧するネジ×3
1000リーフ
やきにく
结晶：死
ブロッサクローク
1100リーフ
がまんボタン



PHASE 2 SOLID HEAVEN

E071 前往"サクラン村"会先进行一场强制战斗，胜利后众人遇见为了找寻大地的心脏而来到这里的蛇剑（ジャクリ）。

E072 进入村庄右侧的宿屋商量接下来的行动。

魔大陆の村

魔大陆のおみせ	
道具	出现条件
やりなおしの护符	初始
レブリカホルン	初始
スフィリアポーズ	初始
ねろねろソーダ	初始
ギガミルク	初始
ブロッサクローク	初始
しましまニーソ	初始

E073 与宿屋的店主对话选择"やすむ"会在梦中遇到另一名女主人公。

E074 两名女主人公进行交流后会在魔大陆上出现新的地点。

E075 第二天出门会从村民处得知通往新地点的道路已经被打开了。

E076 前往"伪世界"消灭掉右上方尽头的敌人获得"スフィアキー：1A"。

E077 返回村庄的宿屋选择"インフェルスフィア"会得知钥匙的使用方法。

E078 离开宿屋另一女主人公的幻化人格加入我方的队伍。

E079 再次返回宿屋选择"インフェルスフィア"会出现新的地点"定めの地"，根据不同的选项会决定之后魔大陆的攻略顺序，而每完成一个新出现的迷宫都会得到新的钥匙，带着它返回"共有精神领域"就能开启可以触发剧情的新地点。

インフェルスフィアポインタ
レベル1【定めの地】が
解放されました。

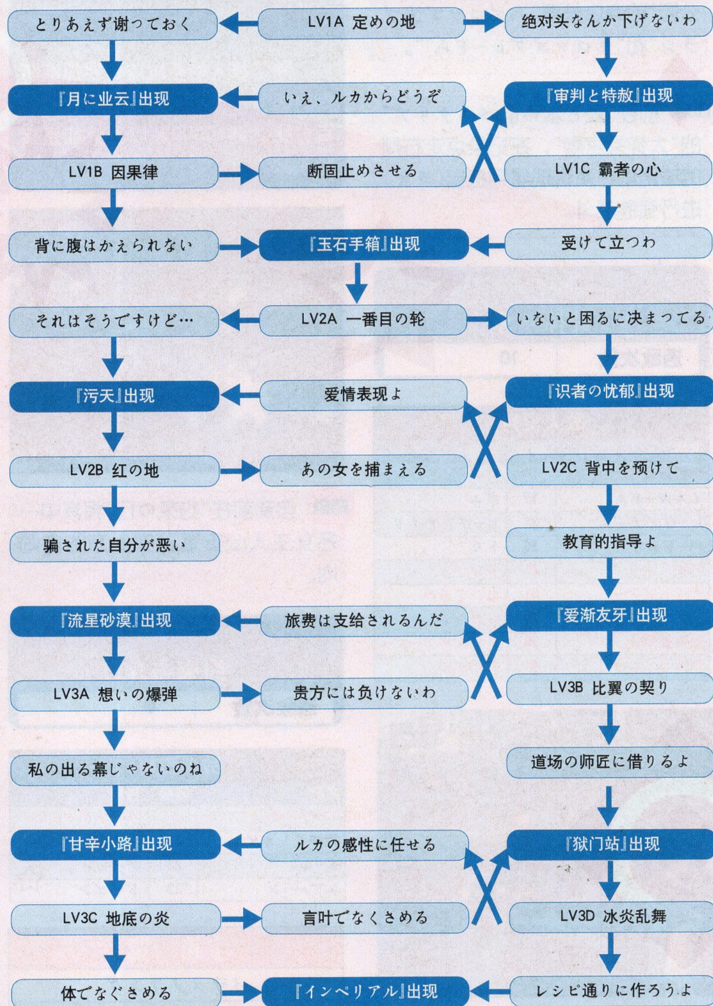
特别说明

根据玩家之前选择的女主人公和在"共有精神领域"（インフェルスフィア）中的选择不同，魔大陆的攻略顺序会产生一定的变化，希望收集到所有"友情对话"的玩家可以参考以下给出的示意图。另外如果在"共有精神领域"中选择了其他的分支改变了魔大陆的攻略顺序，可以在村庄的商店里购买"やりなおしの护符"并使用来还原之前的选择，但仅对前一次的选择有效。





瑠珈路线



克罗仙路线



月に业云

先从女主人公旁边的宝箱中得到30个“ぺぺんぺい”，之后需要在不被企鹅发现的情况下到达最上方才能过关，中途如果被发现会损失一定数量的道具，但可以从左右两侧的宝箱中获得补充。



审判と特赦

与舞台前的女主人公对话选择第一项开始迷你游戏，玩家需要在所有的人偶停止动作后找到名为“アーネ”的人偶。虽然一开始它们会进行自我介绍，但实在来不及反应的话，选择瑠珈路线时最后摔倒的人偶和克罗仙路线时最后举手的人偶必为正确答案。

爱渐友牙

与入口的女主人公对话选择第一项开始迷你游戏，玩家需要在场景中与所有人物对话来找到女主人公的真身，其中瑠珈路线对话为“えへへ”和克罗仙路线对话为“ごきげんよう”的为真身。



玉石手箱

调查迷宫中所有的宝箱找到5个“魔法のオーブ”，某些宝箱中会强制遇敌，但战斗的难度并不高。完成这里的剧情后未开启的宝箱将无法再获得，但由于其中并没有什么好东西，玩家不用过于执着。

污天

操纵克罗亚按下□键可以发射火焰清除场景中的垃圾，将三个场景都收拾干净后即可过关。

识者の忧郁

从不同的方向按○调查书堆可以让其向前移动一格，将5个书堆都推到最上方的书架上即可过关，如果不小心推到了死角，与女主人公对话选择第一项可以返回初期的状态。



流星砂漠

调查有“！”号提示的地点可以收集各种道具，累计获得3个“希望の星”后即可过关。

甘辛小路

与入口的女主人公选择第一项开始迷你游戏，由于中途不能走回头路，所以在出发前可以调查看板来查看整个区域的地图。瑠珈路线需要收集较多的甜甜圈，推荐从右下角开始，按照上4、左5、上5、右2的顺序通过；克罗仙路线需要收集较多的菠萝，推荐从下方正中央开始，按照左1、上1、左2、上2、右3、上1、右2、上4的顺序通过。



狱门站

在迷宫中移动会不断减少HP，所以要经常打开菜单确认我方的状态，如果发现HP不足时，最好主动接近敌人进行战斗，并使用回复魔法来保持我方的体力，最后在尽头的房间击败特定的敌人后过关。

敌人资料(全迷宫通用)

名称	等级	种族
ツインウイング	24	エンジェル
ジャイアントボム	26	ボム
ロリポップス	27	ぬいぐるみ
天よりの使者	28	エンジェル
ウィザード	29	ウィザード
チョコボム	30	ボム
ネクロマンサー	32	ウィザード

E080 完成任意一条攻略路线直到出现新地点“インペリアル”。

E081 进入其中在入口会遭遇守护者的考验，成功说服它后进入内部。

E082 乘坐电梯前往深处与守护者发生强制战斗，胜利后本以为可以获得“大地の心脏”，不料却被中途杀出的蛇犲给抢走了。

Dungeon

インペリアル

遇敌次数	10

敌人资料

名称	等级	种族
ツインウイング	24	エンジェル
ロリポップス	27	ぬいぐるみ
チョコボム	30	ボム
ナイトメアー	31	ぬいぐるみ
ネクロマンサー	32	ウィザード
零式	33	ロボット

宝箱一覧
エナジースピア
かぼじゅ×2
クルスタルーン
やきにく
やきにく
黄泉の呼び水×3
ココ草の种×2
500リーフ
スカイブレート
1500リーフ
陆浮石
パスタリアコート
マビルヅキ
1200リーフ
がまんボタン×2
700リーフ

BOSS

心の守护神

HP 9000

敌人的全体攻击比较有威胁，如果没有很好地防御住，我方的优势很有可能瞬间被逆转。另外该特技还有一定几率附加“麻痹状态”，一旦中招就要立即回复。



E083 返回迷宫入口会遭到守护兵器的阻拦，胜利后在切斯塔的帮助下成功逃离魔大陆。



BOSS

ELMA-DSRX

HP 3000

敌人以单体多段攻击为主，所以防御成功的话可以累计不少威力百分比。只要将“隐形妖诗”进化到“白夜娘”并保证威力百分比在22000%以上可以直接秒杀它。

E084 潜入“大钟堂母舰”后找到背叛“大钟堂骑士团”的阿夫曼进行强制战斗，胜利后追寻逃走的蛇犲。

Dungeon

大钟堂母舰

遇敌次数	99

敌人资料

名称	等级	种族
レーヴァテイル	21	レーヴァテイル
近卫骑士	32	ヒューマン
バイオプラネット	34	机械
二式	35	ロボット

宝箱一覧
ねろねろソーダ×3
バンキッシュメイス



BOSS

アルフマン

HP 6000

敌人扫射攻击防御难度很高，如果女主人公最大HP不高，有可能会出现即便防御成功也会阵亡的情况。战斗中优先消灭掉会使用回复魔法的诗魔法少女杂兵，这样可以大大缩短战斗的时间。

E085 一路前往甲板再次被蛇剞成功逃脱，不过好在众人从精神领域中感应到了女主人公的精神波动，其所在地正是附近的"猫屋敷"。



E086 前往"猫屋敷"右上方会发现秘密通道，利用它来到深处的地下室。

Dungeon

猫屋敷

遇敌次数	4

敌人资料

名称	等级	种族
ドクリュー	25	ドラゴン
ナイトメアー	31	ぬいぐるみ
スティンガー	36	ゴーレム
シスター∞	36	电子少女
四八式	37	ロボット



宝箱一覧

宝箱一覧
れろれろソーダ×2
3200リーフ
クリスタルーン×2
ビッグチャクラム
2000リーフ

E087 当众人正准备抓住蛇剞的时候，她召唤出了新的守护兵器向大家攻了过来，胜利后她决定跟随众人一起行动，但当务之急是救醒还在沉睡中的女主人公。

BOSS

ELMA-DSRX

HP	5500

由于已经有了之前战斗的经验，所以这次对付它明显就要轻松很多，注意回复前卫的HP即可。



E088 返回"约束の丘"左上角的房间救醒女主人公，至此两名女主人公再次回归到了队伍中。

E089 返回"森と水の都パスタリア"中的"パスタリアシティ"了解到目前"大钟堂骑士团"的所有事务已经被"神圣政府军"接管。



PHASE 3 INFEL-PHIRA DEPENDENCY

E090 前往"クロアの家"和大家商量对策，而根据蛇剞提供的新情报，"カナカナ突堤"自然成为了众人的下一个目标。

E091 前往"ゆめみ野"一直向左切换几次场景会发生情节。

Dungeon

ゆめみ野

遇敌次数	6

敌人资料

名称	等级	种族
エボルプタイト	38	トカゲ
血の処刑人	38	リビングアーマー
キャンデライダー	38	ぬいぐるみ
サワーボム	39	ボム
サンダーアーム	39	ドラゴン

E092 返回"开拓の地ミント区"的"ルカの家"向蕾夏打听秘道的具体位置。

E093 再次返回"ゆめみ野"在左侧的场景中利用蛇剞的魔法打开新的道路。

E094 进入地下道后一直往右到达"カナカナ突堤"。

Dungeon

ゆめみ野地下道

遇敌次数	6

敌人资料

名称	等级	种族
エボルプタイト	38	トカゲ
サワーボム	39	ボム
サンダーアーム	39	ドラゴン
ヒートディガー	40	ゴーレム
ディマンション	41	机械

宝箱一覧
陆浮石×2

E095 一直往上会遇到被怪物袭击的阿玛莉，成功帮其解围后进入左上的房间见到被保存在神秘装置中的芙蕾俪娅(フレリア)。

Dungeon

カナカナ突堤

遇敌次数	6

敌人资料

名称	等级	种族
バイオプラネット	34	机械
エボルプタイト	38	トカゲ
ヒートディガー	40	ゴーレム
はぐれRT	41	レーヴァテイル
クラッシャー	41	リビングアーマー
バーサーカー	42	ヒューマン

宝箱一覧
ミクロスフィア×2
ハリケンスピナー
共振シールド箱
10700リーフ
ミラープレート

E096 还没等众人弄清楚怎么一回事，随后赶到的切斯塔以"擅闯禁地"为由将众人投入了大牢。

E097 塔尔加纳皇太子本来想借处死瑠珈和克罗仙来获得民众的支持，不料瑠珈体内的能量暴走阻止了一切，而另一方面玩家则操纵克罗亚一直向右顺利逃离监狱。

Dungeon

大钟堂地下牢

遇敌次数	0

宝箱一覧
アーデル结晶体
2500リーフ
虹ガラキヤミ
3500リーフ

E098 趁乱逃到宫殿内部的克罗仙两人遭到了敌人的追击，强制战斗胜利后继续寻找新的出路。

E099 前往地图左下方乘坐电梯，暂时脱险的两人获得打开"共有精神领域"新的钥匙。

E100 操纵克罗亚乘坐电梯前往上层，接着走左下的分支沿路到达"钟撞き堂"。

Dungeon

ムーンカルバート

遇敌次数	7

敌人资料

名称	等级	种族
チョコボム	30	ボム
バイオプラネット	34	机械
四八式	37	ロボット
赤ナスかぶり	42	トリ
三式	42	ロボット
里零式	43	ロボット

宝箱一覧
やわらか羽の法衣
ホワイトリング
ミクロスフィア×3
8100リーフ
ブラストミル

E101 利用电梯到达曾去过的“创造诗塑像”会看到塔尔加纳召唤出芙蕾丽娅准备停止“インフェル・ピラ”的机能。

E102 为了不让库库娜继续忍受身心的煎熬，克罗亚决定和塔尔加纳决一死战，胜利后在阿玛莉的帮助下寻找解救的方法。

BOSS

タルガーナ

HP	11000

由于敌人的单体攻击次数很多，所以尽快累计威力百分比后就要使用诗魔法清掉旁边的杂兵。在其濒死时会频繁使用有短暂隐身时间的攻击技能，一定要看清楚防御提示才能确保我方队员的安全。



E103 自动返回电梯区域，乘坐7号电梯前往“ラクラ”。

E104 从电梯出来往左，在第二个区域走左下的分支启动开关，这样才能使用上方的电梯。

Dungeon

ラクラ

遇敌次数	6

敌人资料

名称	等级	种族
箱护りトカゲ	22	トカゲ
デーモン	23	デーモン
ツインウイング	24	エンジェル
二式	35	ロボット
はぐれRT	41	レーヴァテイル
ディメンション	41	机械
三式	42	ロボット
里零式	43	ロボット
ブラックガード	45	エンジェル
ソウルサイズ	46	ウィザード

宝箱一覧

宝箱一覧
刻辉石×2
ねろねろソーダ
リフレッシュコア
仲结いの丝

E105 到达上层后在第二个场景调查右上角的机关启动电梯，沿路来到深处的房间。

E106 听取蛇剋的建议暂时返回村庄，前往“ダイブ屋”进入库库娜的精神领域与敌人进行强制战斗，此时由于只有克罗亚一人，所以除了等级要在40左右外，最好再准备一些大量回复HP的道具。

E107 胜利后之前逃脱的克罗仙两人来到“创造诗塑像”处阻止了塔尔加纳的阴谋，操纵克罗亚前往“スラム”乘坐5号电梯与瑠珈汇合。

E108 一起乘坐7号电梯再次前往“ラクラ”的最深处会看到从精神世界中具现化的怪物。

E109 选择“はい”与敌人进行强制战斗，胜利后为了还原之前被侵蚀的精神，需要立即赶往“カナカナ突堤”带回记载着“インプランタ”诗歌的水晶。

BOSS

ゾドマ

HP	35000

敌人会频繁使用全体多段攻击，除了要确保尽可能多地成功防御外，尤其是中了异常状态后一定要使用道具及时回复，不然我方的攻击效率会大大降低。

E110 前往“ゆめみ野”乘坐电车到达目的地。

E111 经过记录点走右上角的分支进入新的区域，接着在左上角的房间中得知水晶所在地。

E112 离开房间进入右上角最后的房间得到水晶并进行强制战斗，由于敌人的攻击力比之前的BOSS还要夸张，所以没有足够的回复道具会战斗得相当被动。

E113 返回“森と水の都パスタリア”的“クロアの家”让克罗仙学会诗歌。

E114 前往“大钟堂宫殿”消灭掉守卫见到塔尔加纳，双方约定进行一对一的决斗，谁获得胜利就按照谁的意志决定接下来的行动。



E115 前往“ゆめみ野”在入口附近发现隐藏通道。

Dungeon

ゆめみ野

遇敌次数	6

宝箱一覧
ミラープレート
陆浮石×2
ねろねろソーダ

E116 沿路到达最后的场景和塔尔加纳进行决斗。

BOSS

タルガーナ

HP	10000

一开始不要急于攻击敌人，等待3个回合后触发剧情，之后才是真正的决战。由于没有诗魔法少女助阵，所以不能通过防御来减轻自己受到的伤害，多准备一些回复量大的道具比较保险。

E117 胜利后返回“クロアの家”成功救治精神被侵蚀的诗魔法少女并得到新的“共有精神领域”钥匙。

PHASE 4 TRUELYWAATH

E118 前往“ゆめみ野”进入之前的地下道，在第三个场景走左侧的分支在瞬的帮助下启动电梯。

E119 乘坐电梯来到最深处的控制室发生强制战斗。

Dungeon

ゆめみ野地下道

遇敌次数	6

宝箱一覧
7500リーフ
黄泉の呼び水×3



E120 胜利后原路逃离迷宫，由于之后将无法再返回“ゆめみ野”、“ゆめみ野地下道”和“カナカナ突堤”这三个迷宫，所以千万不要遗漏这些地方的宝箱和“友情对话”收集。

E121 前往“开拓の地ミント区”的“ルカの家”得到“共有精神领域”的钥匙。

E122 自动进入精神领域探索完所有的地点后出现“スフィアゲート”。

E123 进入其中发现瑠珈和克罗仙其实正是失散多年的姐妹。

E124 返回现实世界后得到“共有精神领域”的钥匙。

E125 前往“森と水の都パスタリア”的“大钟堂宫殿”，进入左侧克罗仙的房间内确认芙蕾丽娅目前的状况。

E126 返回大地图会发生“古文化の街エナ”开始崩塌的情节。

E127 前往“古文化の街エナ”的“市场通り”得知有小孩被困在了地下道里。

E128 进入地下道在最深处救出被困的小孩。

Dungeon

エナ崩坏地下道

遇敌次数	6

敌人资料

名称	等级	种族
スティンガー	36	ゴーレム
サワーボム	39	ボム
デスウイング	44	デーモン
トラン	50	电子少女
八八式	51	ロボット
サイリ	57	电子少女
パワーボム	58	ボム



宝箱一覧
サムライボー
11300リーフ
结晶：言灵の力
ココ草の种子×2
虹ガラキャミ
フィラ理论3
结晶：邪神

E129 前往“猫屋敷”在右上方的房间找到正在调查的蛇刳。

E130 进入密室后从桌上的资料上发现拉乌德雷斯也一直在寻找“大陆的心脏”，并希望将其带回故乡让自己种族的文明重生。



E131 前往“约束の丘”让蛇刳解开深处的封印进入新的区域。

E132 阅读400年前御子的日记了解到克罗仙和瑠珈两人所肩负的使命。

E133 返回“开拓の地ミント区”的“ルカの家”，在二楼了解到瑠珈最喜欢的布娃娃。

E134 前往“交易都市ラクシャク”获得最后的“共有精神领域”钥匙。

E135 在任意宿屋选择“インフェルスフィア”进入“共有精神领域”中的任意一个地点会遇到因菲尔（インフェル）和妮妮夏（ネネシャ），同时瑠珈也因为童年的阴影而暂时无法醒来。

E136 返回“开拓の地ミント区”的“ルカの家”向蕾夏寻求帮助，接着前往“交易都市ラクシャク”的“ダイブ屋”。



E137 进入瑠珈的精神领域打消她心中挥之不去的阴影并让她苏醒过来。

E138 返回“开拓の地ミント区”的“ルカの家”看到蕾夏留下的纸条得知她被拉乌德雷斯带走了。

E139 前往“森と水の都パスタリア”的“钟撞き堂”，乘坐一次电梯利用右侧场景尽头的电梯前往“ムーンカルバート”，接着继续深入调查之前无法启动的电梯来到最后的房间进行强制战斗。

Dungeon

ムーン カルバート

遇敌次数	7

敌人资料		
名称	等级	种族
ブレードマスター	24	リビングアーマー
バイオプラネット	34	机械
デスウィング	44	デーモン
ブラックガード	45	エンジェル
ソウルサイズ	46	ウィザード
トラン	50	电子少女
八八式	51	ロボット
八八八式	53	ロボット
テンリュー	55	ドラゴン

BOSS

ラキ

HP	60000

敌人的多段攻击按键时机非常短暂，一定要保持镇定，不然自乱阵脚的话会伤亡惨重。将其HP削减到一定程度后她会使用威力巨大的必杀技，此时必须在画面切换的瞬间按键防御，不然很有可能直接被全灭。

E140 胜利后在任意宿屋选择“インフェルスフィア”进入“共有精神领域”，完成两个地点的剧情后出现“スフィアゲート”。



E141 进入其中得到记载着“创造诗”的水晶。

PHASE 5 METAFALICA

E142 前往“大钟堂宫殿”记录点正上方的房间从芙蕾丽娅处了解使用“创造诗”恢复大陆和平的方法。

E143 操纵克罗亚与途中的同伴对话，然后从记录点右侧的道路离开进行演讲将大陆人民团结起来。

E144 返回“大钟堂宫殿”正上方的房间得知要咏唱“创造诗”还需要一枚水晶作为媒介。

E145 前往“スラム”走两次左侧的分支在第四个场景从右上方离开，最后在场景的尽头利用蛇刳的能力打开新的道路，同时会与守护兵器进行强制战斗。

E146 两连战胜利后在诗魔法少女的掩护下，众人顺利进入电梯区域。

E147 乘坐零号电梯前往“ジャイロスタビライザ”。

E148 选择任意一边的电梯上楼会看到水晶，不过由于有防护罩保护，众人没有办法拿取。

Dungeon

ジャイロスタビライザ

遇敌次数	10

敌人资料		
名称	等级	种族
エルキーボム	17	ボム
ドグリュー	25	ドラゴン
シスター∞	36	电子少女
四八式	37	ロボット
ブラックガード	45	エンジェル
トラン	50	电子少女
八八式	51	ロボット
フロージーン	52	ウィザード
无式	53	ロボット
八八八式	53	ロボット

宝箱一覧
ステイルランチャー
ガーブオブマスター
フィラ理论4
エンジェルメタル×3
セイマゴクシン
共振シールド箱

E149 乘坐最后的电梯会与最终的守护兵器“神梁”进行强制战斗，坚持两个回合会自动结束战斗。

E150 乘坐电梯返回1层找到编号“1921456”的水晶让蛇刳学会新的诗歌用于解除守护兵器的无敌状态。

E151 再次返回与“神梁”进行强制战斗，胜利后成功解除防护罩。

BOSS

神梁・H.O.G

HP	61000

敌人的导弹攻击很有规律，控制好节奏基本上都能完美防御。将其HP削减到一半以下会让其暴走，接着它有一定几率会使用附带即死效果的光线攻击，所以为了保证诗魔法能顺利咏唱，准备足够的复活道具是赢得最后胜利的关键。

E152 返回上层得到记载着创造“天界塔”诗歌的水晶。

E153 前往“交易都市ラクシャク”的“轨道广场”用歌声再次感染大家。

E154 返回“开拓の地ミント区”的“ルカの家”与2楼的克罗仙对话。

E155 在家外面与瑠珈对话后从区长处得知守护神的事情。

E156 前往“みくりの森”在蕾夏的墓前得到象征亲情的信物。

Dungeon

みくりの森

遇敌次数	6

敌人资料		
名称	等级	种族
レプタイト	7	トカゲ
ワイバーン	9	ドラゴン

宝箱一覧
エリギニ×3
リフレッシュコア
7000リーフ

E157 在上方记录点的前一个区域使用蛇刳的能力破坏右上角的石碑进入森林深处。

E158 在最深处得到守护神的信物并与出现的怪物进行强制战斗。

E159 返回“开拓の地ミント区”的“ルカの家”将信物交给区长得到“仲结いの丝”的奖励。

E160 前往“むらくも栈桥”与瞬汇合，再次利用右上角的出口进入“ゴンダクター・アクティベーション”。

E161 走右边的分支在上层启动之前无法操纵的电梯，乘坐它可以朝顶部进发。

Dungeon	
ゴンダクター アクティベーション	
遇敌次数	10

敌人资料

名称	等级	种族
トラン	50	电子少女
八八式	51	ロボット
サーキュラー	52	机械
フロージーン	52	ウィザード
八八八式	53	ロボット
セイント	55	エンジェル

宝箱一覧
クリスタルーン×2
3000リーフ
フィーバモーダー

E162 在塔顶咏唱诗歌成功令"天界塔"出现。

E163 返回"森と水の都パスタリア"的"钟撞き堂"，从正上方的出口离开在大家的祝福下向"神"的领域出发。

E164 乘坐右侧的电梯一直沿路向上会遭遇守护兵器的袭击，胜利后阿夫曼出现掩护众人继续深入。

Dungeon	
天界の塔	
遇敌次数	20

敌人资料

名称	等级	种族
サワーボム	39	ボム
サンダーアーム	39	ドラゴン
ヒートディガー	40	ゴーレム
赤ナスかぶり	42	トリ
三式	42	ロボット
デスウイング	44	デーモン
トラン	50	电子少女
サーキュラー	52	机械
フロージーン	52	ウィザード
无式	53	ロボット
八八八式	53	ロボット
ゴーレム	54	ゴーレム
セイント	55	エンジェル
テンリュー	55	ドラゴン
サイリ(红)	57	电子少女
零(红)	58	ロボット



宝箱一覧
フィーバーモーダー
デュアルレイザー
フィラ理论5
结晶：深渊
ブレイブバトン

E165 在有四个电梯的场景乘坐最右方的电梯来到"ホッとスポット"与蕾吉(レキ)会面。



E166 通过"ソラガハラ"后进入游戏的最终迷宫"ソル・マルタ"。

Dungeon	
ソラガハラ	
遇敌次数	10

敌人资料

名称	等级	种族
バイオプラネット	34	机械
ディメンション	41	机械
里零式	43	ロボット
ブラックガード	45	エンジェル
ソウルサイズ	46	ウィザード
トラン	50	电子少女
八八式	51	ロボット
フロージーン	52	ウィザード
サーキュラー	52	机械
八八八式	53	ロボット
ゴーレム	54	ゴーレム
セイント	55	エンジェル
テンリュー	55	ドラゴン
プライマル・ココ	56	トリ
トレジャートプス	56	トカゲ
サイリ	57	电子少女
かぼちゃヒーロー	57	ぬいぐるみ

宝箱一覧
フィラ理论6
森罗万象の写本×2
炭火やきこく
魂の回路
セイバーファング
グインリング
リクドウハジャ
7000リーフ
パラサイトコア×2
10000リーフ

E167 先从中间的道路一直向上会得知无法继续前进。

Dungeon	
ソル・マルタ	
遇敌次数	99

敌人资料

名称	等级	种族
キャンデライダー	38	ぬいぐるみ
サワーボム	39	ボム
クラッシャー	41	リビングアーマー
トラン	50	电子少女
サーキュラー	52	机械
フロージーン	52	ウィザード
无式	53	ロボット
八八八式	53	ロボット
ゴーレム	54	ゴーレム
テンリュー	55	ドラゴン
セイント	55	エンジェル
プライマル・ココ	56	トリ
トレジャートプス	56	トカゲ
サイリ	57	电子少女
かぼちゃヒーロー	57	ぬいぐるみ
地狱审问官	58	リビングアーマー
パワーボム	58	ボム
零	58	ロボット
イオード	59	电子少女
深渊の悪魔	60	デーモン

宝箱一覧
鼠と猫の齿车×2
炭火やきこく×2
雅姬マント
エンジェルメタル×2
花化石×3
シールドコア
フレリアの闪光
ソル・ガード
5000リーフ
炭火やきこく×2
森罗万象の写本×2
ハーモボディスーツ
魂の回路×2
ハーモボディスーツ
12000リーフ
フィラ理论7
パラサイトコア×3

E168 返回记录点所在的场景，进入右侧的房间调查控制台选择第一项，接着往上切换到后一个区域，利用新出现的道路前往右上方的控制室调查控制台选择"实行する"，最后再返回最初的控制台选择第二项使平台回到中间(左侧控制台的启动方法和右侧类似)。



E169 成功启动两侧的控制台后，进入之前无法进入的房间与拉吉再次进行强制战斗。

BOSS	ラキ
HP	80000

敌人招式和之前没有太大变化，惟一比较麻烦的是，战斗一段时间后她有可能会使用干扰我方发动诗魔法的特技，所以这段时间基本上只有靠前卫的必杀技来快速削减敌人的体力，因此除了等级足够高外，强力的武器和防具也是必不可少的。



E170 胜利后进入最上方的房间发现无法解除开关，返回前一个场景发现拉吉昏迷了过去，所以只好另想办法来开门。

E171 返回"ホッとスポット"找蕾吉帮忙，同时精神具现化的怪物再次出现向众人猛攻过来。

BOSS	ゾドマ
HP	63000

敌人除了攻防能力有所提高外，附带异常状态的全体攻击仍然是我方的最大威胁，建议强力"合理诗魔法"配合亲卫队的咏唱，一次性给予其致命打击。

来自拉吉的挑战

消灭掉具现化的怪物后，返回最终BOSS的前一个场景与拉吉对话可以接受她的挑战。玩家每胜利一次，她的能力就会成长1%，而累计胜利5、10、15次可以收集到隐藏的CG，虽然之后玩家再次挑战不会获得任何物品，不过由于其本身经验值相当可观，所以不失为后期练级的最佳选择。



E172 胜利后返回最终迷宫最后的房间与因菲尔和妮妮夏进行最终决战。



BOSS

龙树

HP 120000

敌人一共有5个部分，由于必须依次击破，所以要做好长期战的心理准备。尤其是与龙头进行战斗时，它会频繁使用强力的全体攻击，而且附带的异常状态也很容易干扰我方的进攻节奏，所以必要时可以专心咏唱回复魔法，让前卫来慢慢消耗其体力。它最强的一招“原初の旋律～终章～”防御难度很高，有些时候还要看一些运气成分，不过只要能挺过这轮攻击，胜利也就离我们不远了。



BOSS

インフエル×ネネシャ

HP 150000

敌人的攻击力明显比前一个逊色不少，但由于其拥有回复的技能，所以战斗的时间可能会被拖得比较长。其惟一的必杀技攻击次数令人发指，不过因为没有画面抖动等因素干扰，只要有条不紊地按键就能轻松防御住。



E173 胜利后前往“森と水の都パスタリア”的“泷が见える丘公园”听取人们的愿望。

E174 前往“交易都市ラクシャク”听取人们的愿望。

E175 前往“古文化の街エナ”听取人们的愿望。

E176 听取完三个地点的愿望后为咏唱“创造诗”作最后的准备。

E177 返回“森と水の都パスタリア”的“クロアの家”迎来感人的最终结局。

隐藏的结局

除了三名女主人公各自对应的结局外，如果在通关前没有通过任何一名女主人公LV5的精神领域，那么最后就会达成克罗亚的单人结局，还在因为鉴赏模式中CG图片没有收集齐而郁闷的玩家，多半应该是漏掉了这一个吧。

通关特典

通关后标题画面追加“Extra”选项，进入其中的每个选项都可以看到游戏相关的各种信息：

データベース	
レーヴァテイル图鉴	查看三名女主人公换装、诗魔法和精神领域探索的完成率
レプレキア图鉴	查看全感染少女的详细资料以及加入亲卫队的人数
ヒュムノスコンサート	回放游戏中所有的诗歌
ムービー剧场	回放游戏中所有的动画
ギャラリー	欣赏游戏中收集到的CG图
音乐堂	回放游戏中所有的背景音乐以及诗魔法和角色动作的配音
ゲームデータ图鉴	所有收集要素的图鉴以及人物和专用名词的介绍
イベントリプレイ	
调合リザルト	回放调合各种物品时的小事件
トークマター	回放收集到的友情对话
ヒロインマター	回放收集到的复合友情对话
インフエルスフィア	回放“共有精神领域”中的所有事件
コスモスフィア	回放四名女性角色已经在“精神领域”中触发的事件

全换装效果一览

以下的数值中：“MP”代表最大MP的上升量；“MD-REGIST”代表受到伤害时威力百分比的减少量；“Burst Variation”代表诗魔法威力百分比的上升速度，根据诗魔法进化的等级会发生变化；“REDUCIATE”代表回复魔法的冷却时间，数值越大，恢复速度越快。

瑠珈 ルカ

服装	MP	MD-REGIST	Burst Variation LV1	LV2	LV3	REDUCIATE
スタンダード	+0	13%	100	150	200	60%
キリリッシュ	+150	8%	120	180	240	72%
天仰女帝	+250	25%	150	200	250	80%
プリティチェリー	+300	15%	120	210	300	65%
アサルトペイン	+360	1%	250	300	400	50%
ソーサルマリア	+777	18%	100	150	300	66%
ヴィーナストリアル	+200	15%	150	200	450	70%
バスガール	+600	50%	200	200	200	55%
CHIGIRI	+300	33%	160	240	320	88%
チョベリビアン	+500	20%	300	100	200	75%

克罗仙 クローシェ

服装	MP	MD-REGIST	Burst Variation LV1	LV2	LV3	REDUCIATE
スタンダード	+0	5%	120	170	220	63%
モガスタイル	+100	10%	125	200	275	72%
メタモル委员长	+300	17%	130	160	190	75%
爱染吉野	+420	12%	150	100	325	55%
ヴィクティムペイン	+360	25%	100	125	150	81%
プリティヴィオール	+550	10%	120	240	360	50%
ハルマゲドン	+400	13%	100	200	500	66%
ふわりあ	+1000	40%	150	150	400	85%
ホワイティリス	+500	30%	200	240	280	95%
ペペナ	+333	19%	500	300	100	66%

蛇刳 ジャクリ

服装	MP	MD-REGIST	Burst Variation LV1	LV2	LV3	REDUCIATE
スタンダード	+200	15%	130	180	230	77%
长尺	+500	20%	125	175	275	60%
スピリガンナー	+300	10%	250	200	150	82%
イモガール	+600	5%	110	230	340	55%
サザンクロス	+1200	1%	200	250	500	80%
OBOT	+150	8%	300	10	450	68%
淑羽织	+400	50%	100	125	150	100%
ミュロス	+1000	1%	400	400	400	1%
ピュアリチュアル	+800	40%	150	225	300	99%
ダークローズ	+999	60%	50	150	250	80%



全对话收集一览

为了方便玩家对照收集，以下的友情对话触发条件都以流程中标注的剧情点序号为准，尤其是对于有时间限制的友情对话收集时要特别留意。其中“复合对话”只会在宿屋选择“デュアルストール”或“やすむ”时才会出现，★号标记的只能在特定的地点从地图的闪光点获得。

克罗仙　クローシェ

编号	标题	LV	发生条件/获得地点
□01	不満たらたら	1	【E008】中
□02	何でパートナーいないの?	1	【E010】中
□03	フィアンセって?	1	【E012】后
□04	さーしゃのこと・1	1	【E018】后
□05★	ペペン……	1	【E020】~【E043】之间ミント区・ルカの家2楼出现
□06	何があったの?	1	【E012】后
□07★	たくましい……	1	【E015】~【E043】之间スフレ轨道出现
□08	ちゃんとしなさい!	1	将克罗亚设定为克罗仙的前卫，并在战斗中出现过一次BAD判定
□09	ルカの料理	1	调合出道具“トルーリーワース汁”
□10	结局なんなの?	2	【E019】后
□11	コスモスフィアのこと・1	2	完成克罗仙LV1的精神领域后
□12	もともな知り合いは?	2	【E025】后
□13★	ごみごみしすぎ	2	完成克罗仙LV1的精神领域后，エナ・市场通り出现
□14	ドクロマークの药	2	完成克罗仙LV1的精神领域后，エナ・药局出现
□15	助けてくれてありがとう	2	【E054】后
□16★	新鲜な气分	2	完成克罗仙LV1的精神领域后，ミント区・杂货屋出现
□17	武器の调合	2	调合出道具“バラレルバランル”
□18	武器屋変えた方が良いかも?	2	获得“高出力兵器”的配方书后再触发两次商店事件
□19	何をもめてた?	3	【E031】后
□20	シンシアのこと	3	获得“シンクロブランドⅡ”的配方书后，当瑠珈不在队伍中时再触发后续的两个商店事件
□21	コスモスフィアのこと・2	3	完成克罗仙LV2的精神领域后
□22	ココナと仲良いですね	3	【E056】~【E057】之间返回森と水の都パスタリア・クロアの家出现
□23	些细な仕返し	3	【E057】后
□24	コスチュームのこと・1	3	装备“モガスタイル”换装战斗过3次以上
□25	超素朴な质问	3	【E056】~【E057】之间返回森と水の都パスタリア・クロアの家出现
□26★	ファンシーショップ好き?	3	完成克罗仙LV2的精神领域后，森と水の都パスタリア・ファンシーショップ出现
□27	コスモスフィアのこと・3	3	进入过克罗仙LV3的精神领域后
□28★	わかってたとはいえ……	5	魔大陆・伪世界出现
□29	コスモスフィアのこと・4	5	完成克罗仙LV4的精神领域后
□30★	宝箱なのに……	5	魔大陆・玉石手箱出现
□31	魔大陆って结构良いところ?	5	【E072】后
□32	どっちが好き?	5	获得“亲子の乐しい工作”的配方书后
□33	コスチュームのこと・2	5	装备“メタモル委员长”换装战斗过6次以上
□34★	处刑ゲーム?	5	魔大陆・审判と特赦出现
□35★	ハズレたら……	5	魔大陆・爱渐友牙出现
□36	猫屋敷って怖いところ?	5	【E085】~【E086】之间
□37★	いっぽい食べだせたい	6	魔大陆・月に业云出现
□38	そんなに嫌い?	6	进入过克罗仙LV5的精神领域并持有道具“ゲロシゴのたたり”
□39	インフェルスフィアのこと	6	【E074】~【E077】之间
□40	亲卫队のこと・1	6	亲卫队拥有10人以上
□41★	信じられない!!	6	魔大陆・识者の忧郁出现
□42★	ルカはだらしない?	6	魔大陆・污天出现
□43	コスチュームのこと・3	6	装备“爱染吉野”换装战斗过6次以上
□44	勇气がほしい	6	【E117】~【E143】之间
□45	毎晩のように话してること	6	【E090】后连续触发克罗仙3个以上的友情对话
□46	さーしゃって世间知らず?	6–R	获得“亲子の乐しい工作”的配方书后再触发一次后续的商店事件
□47★	沙漠というだけで……	6–R	魔大陆・流星砂漠出现
□48	コスモスフィアのこと・6?	6–R	第一次完成克罗仙LV6的精神领域后
□49★	伟い人っていうのは……	6–R	完成克罗仙LV5的精神领域后，エナ・大钟堂宫殿出现
□50	仲直り早いですね	6–R	【E155】后
□51★	卑怯!!	6–R	魔大陆・狱门站出现
□52★	溶けてしまえ!	6–R	魔大陆・甘辛小路出现
□53	コスチュームのこと・4	6–R	装备“ヴィクティムペイン”换装战斗过6次以上
□54	ジャクリがいいの?・1	6–R	【E089】后连续触发蛇刳3个以上的友情对话
□55	さーしゃのこと・2	7	获得“ビューティーペア”的配方书后触发后续的3个商店事件
□56	コスモスフィアのこと・6	7	第二次完成克罗仙LV6的精神领域后
□57	ジャクリの世界	7	进入过蛇刳LV3的精神领域并触发编号48的友情对话
□58	亲卫队のこと・2	7	亲卫队拥有50人以上
□59	勇气をもらえた	7	【E143】中和克罗亚对过话
□60★	ぬいぐるみ多すぎない?	7	第二次完成克罗仙LV6的精神领域后，エナ・大钟堂宫殿出现
□61	コスチュームのこと・5	7	装备“プリティヴィオール”换装战斗过6次以上
□62	バイナリ野について	7	进入过芙蕾丽娅LV1的精神领域后
□63	コスチュームのこと・7	7	装备“ハルマゲドン”换装战斗过6次以上
□64	コスモスフィアのこと・7	8	第二次完成克罗仙LV7的精神领域后
□65	问题发言多过ぎない?	8	【E143】中和库库娜对过话
□66	心残り	8	【E163】后
□67	ふと思う恐ろしいこと	8	【E165】后
□68	もっと话したい	8	完成克罗仙LV7的精神领域后，连续触发克罗仙4个以上的友情对话
□69	亲卫队のこと・3	8	亲卫队拥有80人以上
□70	少し悲しい……	8	【E141】后持有道具“スープリュック”
□71	シンシアの样子について	8	触发商店事件获得“鸢色カフス”后
□72	コスチュームのこと・8	8	装备“ふわりあ”换装战斗过6次以上
□73	コスチュームのこと・6	9	装备“ペペナ”换装战斗过6次以上
□74	コスモスフィアのこと・8	9	完成克罗仙LV8的精神领域后
□75	もっともっと话したい	9	完成克罗仙LV8的精神领域后，连续触发克罗仙5个以上的友情对话
□76	亲卫队のこと・4	9	亲卫队拥有100人
□77	サイズが……	9	完成克罗仙LV8的精神领域后持有道具“对异性プロテクタ”
□78	何か作ってあげたい	9	完成克罗仙LV8的精神领域后持有道具“手编みのポンチョ”
□79	コスチュームのこと・9	9	装备“ホワイティリス”换装战斗过6次以上
□80	ジャクリがいいの?・2	9	【E141】后连续触发蛇刳4个以上的友情对话
□81	一绪に……	9	装备“ふわりあ”换装战斗过20次以上

瑠珈　ルカ

编号	标题	LV	发生条件/获得地点
□01	セラピで储かる者达	1	【E011】后
□02	フィアンセって?	1	【E012】后
□03	クロアのダイブ初体验	1	【E012】后
□04	风呂での样子	1	【E020】后
□05★	いつもあんな感じなの?	1	【E026】~【E058】之间休息过一次，ミント区・ルカの家2层出现
□06	子供には优しいね	1	【E018】后
□07	ルカへのダイブ初体验	1	进入过瑠珈LV1的精神领域并触发过编号03的友情对话
□08	料理のこと	1	调合出道具“トルーリーワース汁”
□09	もう少しお话しようよ	1	触发克罗仙2个以上的友情对话后
□10	ルカとレイシャのこと	2	【E020】后
□11	ダイブのこと・1	2	完成瑠珈LV1的精神领域
□12	ゲンゴローについて	2	进入过瑠珈LV2的精神领域
□13	少し寂しいね	2	【E028】~【E031】之间
□14	セラピって凄いな	2	【E037】~【E043】之间
□15	シンシアのこと	2	【E038】~【E043】之间带着瑠珈触发“森と水の都パスタリア”武器店的对话事件“ヤキモチ?”后
□16	空猫のこと	2	【E013】后
□17★	微妙に怖くない?	2	森と水の都パスタリア・泷が见える丘公园出现
□18★	同室!?	2	森と水の都パスタリア・クロアの家2层出现
□19	スープのこと	3	【E024】后
□20	ついてきて良かったの?	3	【E026】~【E027】之间



编号	标题	LV	发生条件/获得地点
□21★	ダイブ屋はどこも同じだね	3	完成瑠珈LV1的精神领域后，森と水の都パスタリア・ダイブ屋出现
□22	ダイブのこと・2	3	完成瑠珈LV2的精神领域后
□23	本当に良かったの?	3	【E048】～【E049】之间
□24	クローシェはマニア?	3	【E036】后
□25	これからもお话してくれる?	3	【E048】后触发过瑠珈17个以上的友情对话
□26	コスチュームのこと・1	3	装备“キリリッシュ”换装战斗过3次以上
□27	頼りにしてくれてるの?	3	【E049】后让瑠珈参加过20次以上的战斗
□28	何を话したの?	4	【E048】后
□29	毎日のようにしてるよね?	4	【E089】后连续触发瑠珈3个以上的友情对话
□30	ダイブのこと・3	4	完成瑠珈LV3的精神领域
□31★	まさにクローシェ样!!	4	魔大陆・伪世界出现
□32★	荣赦が无さ过ぎる!!	4	魔大陆・狱门战出现
□33★	めんどうくさかった……	4	魔大陆・识者の忧郁出现
□34	クローシェ样らしいね	4	【E072】后
□35★	バシリだよね?	4	魔大陆・玉石手箱出现
□36	コスチュームのこと・2	4	装备“天仰女帝”换装战斗过6次以上
□37	ダイブのこと・4	5	完成瑠珈LV4的精神领域
□38★	息抜き……?	5	魔大陆・审判と特赦出现
□39	初インフェルスフィア	5	【E074】后
□40★	少し食べたかった……	5	魔大陆・月に业云出现
□41★	混乱して当然?	5	魔大陆・爱渐有牙出现
□42★	爱? 根气?	5	魔大陆・流星砂漠出现
□43	コスチュームのこと・3	5	装备“プリティチェリー”换装战斗过6次以上
□44	やっぽり何かおるよね?	5	【E072】后带着瑠珈前往森と水の都パスタリア・武器店触发商店事件
□45	本物の澪でよかったね?	5	【E088】后
□46	レグリスには内绪	6	【E076】后
□47★	どうしてお风吕场に……	6	魔大陆・污天出现
□48★	さすがにこれは……	6	魔大陆・甘辛小路出现
□49	レイシャとのこと	6	【E092】后
□50	クローシェの力になりたい	6	【E117】后
□51	萌え? 燃え?	6	进入过瑠珈LV5的精神领域并持有道具“萌える火药”
□52	コスチュームのこと・4	6	装备“アサルトペイン”换装战斗过6次以上
□53★	怖くないのかな?	6	猫屋敷出现
□54	かけてかけて!	6	进入过瑠 珈LV5的精神领域并持有道具“メンズメガネ”
□55	ルカに出来ること	7	【E134】后触发过编号50的友情对话
□56	ダイブのこと・5	7	完成瑠珈LV6的精神领域
□57	実は狙ってた?	7	进入过瑠珈LV6的精神领域并持有道具“とろとろむらむら”
□58	诱ってあげれば?	7	【E114】～【E116】之间
□59	ジャクリの世界・1	7	进入过蛇刳LV3的精神领域
□60	バイナリ野について・1	7	进入过蛇刳LV3和芙蕾丽娅LV1的精神领域
□61	ジャクリと仲良いね・1	7	【E089】后连续触发蛇刳3个以上的友情对话
□62	少し残念かも……	7	【E113】后
□63	コスチュームのこと・5	7	装备“ソーサルマリア”换装战斗过6次以上
□64	仲直り早いな	8	【E155】后
□65	ダイブのこと・6	8	完成瑠珈LV7的精神领域
□66	亲卫队のこと	8	亲卫队拥有50人以上
□67	恐ろしく疲れたな	8	【E163】后
□68	『空气』と书いて何と读む?	8	【E165】后
□69	ジャクリの世界・2	8	完成蛇刳LV5的精神领域
□70	明日もお话できるかな?	8	【E089】后连续触发瑠珈4个以上的友情对话
□71	シンシアの样子について	8	触发商店事件获得“鸢色カフス”后
□72	コスチュームのこと・6	8	装备“ヴィーナストリアル”换装战斗过6次以上
□73	ダイブのこと・7	9	完成瑠珈LV8的精神领域
□74	……ほしい?	9	进入过瑠珈LV8的精神领域并持有道具“プレゼントリボン”
□75	ジャクリと仲良いね・2	9	【E141】后连续触发蛇刳4个以上的友情对话
□76	バイナリ野について・2	9	完成芙蕾丽娅LV4的精神领域并触发过编号60的友情对话
□77★	もう一つOK?	9	完成瑠珈LV9的精神领域后，森と水の都パスタリア・クロアの家2楼出现
□78	コスチュームのこと・7	9	装备“バスガール”换装战斗过6次以上
□79	コスチュームのこと・8	9	装备“CHIGIRI”换装战斗过6次以上
□80	コスチュームのこと・9	9	装备“チョベリビアン”换装战斗过6次以上
□81	コスチュームのこと・10	9	装备“バスガール”换装战斗过20次以上





蛇刳　ジャクリ

编号	标题	LV	发生条件/获得地点
□01	初ダイブ后の感想	1	完成蛇刳LV1精神领域
□02	スピカとの关系は?	1	【E087】后前往エナ・市场通り的药店发生商店事件
□03	守りが甘い	1	将克罗亚设定为蛇刳的前卫，并在战斗中出现过一次BAD判定
□04	バクリ!?	1	调合出道具“铭果オボンタ”
□05	少しは休ませて	1	蛇刳参加过10次以上的战斗
□06★	指导者? 独裁者?	1	エナ・大钟堂宫殿出现
□07	さっさっと寝ろ	1	触发过蛇刳3个以上的友情对话
□08★	保养地?	1	ラクシャク保养地出现
□09★	メイドさんは好き?	1	ラクシャク・料理屋出现
□10	年龄は?	2	【E090】后
□11	心配してるでしょ?	2	【E093】后
□12	知らぬが弘	2	【E094】后
□13	コスモスフィア・1	2	完成蛇刳LV1的精神领域
□14	ココナのこと	2	【E106】后
□15	传说メニュー	2	【E089】后持有道具“ねろねろソーダ”
□16★	可爱い物に兴味なし	2	完成蛇刳LV1的精神领域后，森と水の都パスタリア・ファンシーショップ出现
□17	结构好きかも	2	【E109】后
□18	コスチューム・1	2	装备“长尺”换装战斗过3次以上
□19	神样气分满???	3	【E126】后持有道具“バスタリアボトル”
□20	コスモスフィア・2	3	完成蛇刳LV2的精神领域
□21★	バクッた・1	3	完成蛇刳LV2的精神领域后，カナカナ突堤出现
□22	シャクリがいなければ……	3	【E113】后
□23	味觉音痴?	3	【E113】后持有道具“ぺぺんべい”
□24	心の护は?	3	完成蛇刳LV3的精神领域
□25	コスチューム・2	3	装备“スプリガンナー”换装战斗过6次以上
□26	仲良いわね・ルカ编	3	【E089】后连续触发瑠珈3个以上的友情对话
□27	仲良いわね・クローシェ编	3	【E089】后连续触发克罗仙3个以上的友情对话
□28	记忆力の违い	4	【E116】后
□29	废墟じゃないの?	4	完成蛇刳LV2的精神领域后，よろず屋出现
□30	コスモスフィア・3	4	完成蛇刳LV3的精神领域
□31★	ジャクリの本棚	4	完成蛇刳LV3的精神领域后，猫屋敷出现
□32★	バクッた・2	3	完成蛇刳LV3的精神领域后，ラクシャク保养地出现
□33★	危险物はどこに?	4	完成蛇刳LV3的精神领域后，森と水の都パスタリア・武器店出现
□34	生で食うな	4	【E116】后持有道具“くるるくだんごバー”
□35	コスチューム・3	4	装备“イモガール”换装战斗过6次以上
□36	未确认生物?	4	【E158】后
□37	どんな世界?	5	【E129】后
□38	裸?	5	获得“神经系药剂”的配方书后触发后续的两个商店事件
□39	コスモスフィア・4	5	完成蛇刳LV4的精神领域
□40	クローシェ亲卫队のこと・1	5	亲卫队拥有50人以上
□41	変なこと企んでない?	5	【E150】后
□42	コスチューム・4	5	装备“サザンクロス”换装战斗过6次以上
□43	バイナリ野の话・1	5	进入过芙蕾丽娅LV1的精神领域后
□44	耻ずかしいあれって?	5	【E163】后
□45	こっ耻ずかしいモノ	5	【E131】后持有道具“仲结いの丝”
□46	顽张ってた	6	【E143】后
□47	ダウンロードのこと	6	【E150】后
□48	コスモスフィア・5	6	完成蛇刳LV5的精神领域
□49	风吕が好き	6	完成蛇刳LV5的精神领域后持有道具“フルーティバレット”
□50	コスチューム・5	6	装备“OBOT”换装战斗过6次以上
□51	いっぱい话そう・1	6	触发过蛇刳45个以上的友情对话
□52	バイナリ野の话・2	6	进入过芙蕾丽娅LV3的精神领域后
□53	神の威严……	6	【E164】后
□54	スピカのこと	6	获得“H波化合物”的配方书后触发后续的商店事件
□55	事前に言うの面倒くさい	7–C	【E145】后
□56★	普通のダイブ屋?	7–C	天界の塔・ホッとスポット出现
□57	心で感じろ!!	7–C	完成蛇刳LV6的精神领域后持有道具“多段变速バーニア”
□58	コスモスフィア・6	7–C	第一次完成蛇刳LV6的精神领域
□59	大きい方が好き?	7–C	【E141】后让蛇刳进行过5次以上的沐浴
□60	コスチューム・6	7–C	装备“淑羽织”换装战斗过6次以上
□61	バイナリ野の话・3	7–C	进入过蛇刳LV5的精神领域后
□62	修行に最适	7–C	【E169】后
□63	驮メンテナンスロイド	7–C	【E165】后
□64	人の话し闻いてるか?	8	【E157】后触发过编号55的友情对话
□65	オリジン色々	8	【E162】后
□66	クローシェ亲卫队のこと・2	8	亲卫队拥有80人以上
□67	コスモスフィア・7A	8	第一次完成蛇刳LV7的精神领域
□68	コスモスフィア・7B	8	第二次完成蛇刳LV7的精神领域
□69	いっぱい话そう・2	8	进入过蛇刳LV7–P的精神领域后连续触发蛇刳4个以上的友情对话





编号	标题	LV	发生条件/获得地点
□70	嫌がらせ计画	8	进入过蛇刳LV7—C的精神领域后持有道具“デコレートメイル”
□71	好きな服	8	进入过蛇刳LV7—P的精神领域后持有道具“手作りはんてん”
□72	コスチューム・7	8	装备“ミュロス”换装战斗过6次以上
□73	コスモスフィア・8	9	完成蛇刳LV9的精神领域
□74	はいてほしい?	9	进入过蛇刳LV8的精神领域后持有道具“チョコしまパンツ”
□75	知的な男が好き	9	进入过蛇刳LV8的精神领域后持有道具“メンズメガネ”
□76	爱はラスボスを狂わせる	9	进入过蛇刳LV8的精神领域后持有道具“リラルルステッキ”
□77★	住みやすそうね	9	完成蛇刳LV9的精神领域后,森と水の都パスタリア・クロアの家出现
□78	昔の私だったる……	9	进入过蛇刳LV8的精神领域后持有道具“プレゼントリボン”
□79	コスチューム・8	9	装备“ピュアリチュアル”换装战斗过6次以上
□80	コスチューム・9	9	装备“ダーククローズ”换装战斗过6次以上
□81	服の好みは	9	装备“ピュアリチュアル”换装战斗过15次以上

复合会话 瑠珈&克罗仙

编号	标题	场所	发生条件
□01	クロアの初ダイブ	宿屋	【E012】后
□02	延命剂のこと	宿屋	【E021】后
□03	深い关系・ルカ编	宿屋	进入过瑠珈LV6的精神领域
□04	深い关系・クローシェ编	宿屋	进入过克罗仙LV6的精神领域
□05	本当にルカじゃないの?	宿屋	【E078】~【E082】之间
□06	まだ助けたい?	宿屋	【E081】~【E082】之间
□07	本物にしか见えないね	宿屋	【E078】~【E082】之间
□08	いい加减归れば?	宿屋	【E081】~【E082】之间
□09	レイシャとの关系	宿屋	【E092】后
□10	どうにかなるものね	宿屋	【E107】后
□11	ジャクリと仲良さそう?	宿屋	进入过蛇刳LV6的精神领域
□12	空猫のこと	宿屋	获得“高级家庭料理”的配方书后触发后续的商店事件
□13	ヤキモチクローシェ	宿屋	进入过克罗仙LV6的精神领域后,连续触发瑠珈3个以上的友情对话
□14	ヤキモチルカ	宿屋	进入过瑠珈LV6的精神领域后,连续触发克罗仙3个以上的友情对话
□15	家族の悩み	宿屋	【E109】~【E113】之间前往ミント・ルカの家发生过支线情节,【E124】后
□16	未来のこと	宿屋	【E139】后
□17	とんでもない娘	宿屋	【E146】后亲卫队拥有70人以上
□18	もやもや气分	宿屋	【E155】后
□19	ケンカするほど……	宿屋	【E159】后
□20	これが最后?	宿屋	【E171】后
□21	お风吕で游ぼう!	沐浴	小物使用“あひる”
□22	名前とのギャップ	沐浴	入浴剂使用“ハーバルジュエル”
□23	入れ过ぎ注意	沐浴	入浴剂使用“シャーベリー凝固剂”
□24	XX气分	沐浴	【E141】发生前入浴剂使用“とろとろむらむら”
□25	バスタイムパニック	沐浴	小物使用“ペペンブロワー”
□26	子供好き?	沐浴	使用过诗魔法隐性妖诗LV1[笑子]
□27	投与の感想	沐浴	【E021】后
□28	XX气分・2	沐浴	【E144】后入浴剂使用“とろとろむらむら”
□29	シンシアとクロア	沐浴	获得“シンクロブランドⅡ”的配方书后,瑠珈在队伍中时再触发后续的两个商店事件
□30	优しくなれる入浴剂	沐浴	入浴剂使用“フェミニン剂”
□31	梦と现实	沐浴	小物使用“バブルムーン发生器”
□32	迷汤?	沐浴	入浴剂使用“名汤~フォルテ温泉”
□33	臭っ!?	沐浴	入浴剂使用“风雅升龙汤”
□34	地狱绘图	沐浴	入浴剂使用“トリップフラッシュ”
□35	色々な部分が……	沐浴	入浴剂使用“プラネタヴェール”
□36	子供のような瞳で	沐浴	小物使用“とことこゲロッゴ”
□37	いい感じに效いてる?	沐浴	沐浴后等级提升2级以上
□38	苦しい……	沐浴	沐浴后等级提升6级以上
□39	微妙	沐浴	沐浴后等级提升1级以上

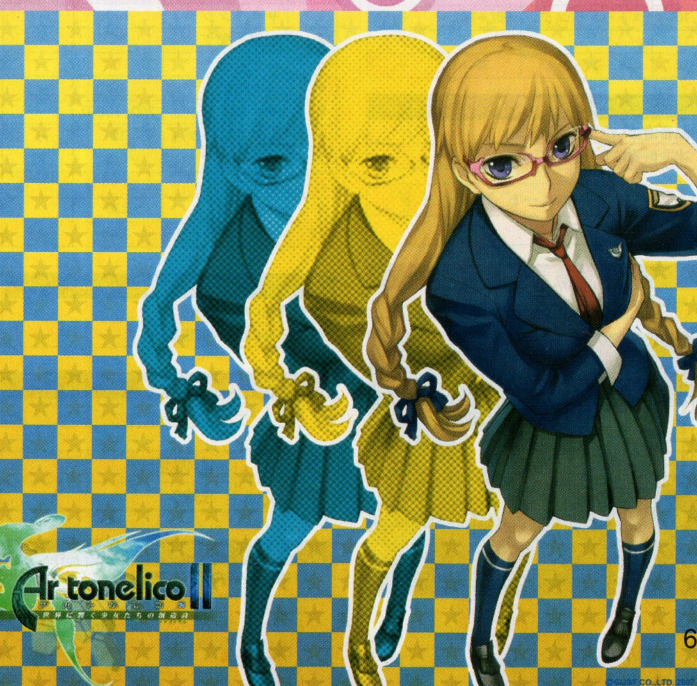
编号	标题	场所	发生条件
□40	さっぱり!	沐浴	沐浴后等级提升3级以上
□41	タオルぶくぶく	沐浴	沐浴时瑠珈作出潜水的动作
□42	何で敌キャラ?	沐浴	完成蛇刳LV5的精神领域以及进入过芙蕾丽娅LV5的精神领域
□43	气分いいでしょ?	沐浴	【E117】后
□44	职权乱用	沐浴	【E146】后
□45	ヤバくない?	沐浴	已经击败但还未治愈的“感染少女”10人以上

复合会话 瑠珈&蛇刳

编号	标题	场所	发生条件
□46	どこまでダイブさせるの?	宿屋	进入过蛇刳LV3以及瑠珈LV6的精神领域
□47	护ってくれてありがとう	宿屋	【E107】后进入过瑠珈LV6的精神领域
□48	焰と澪	宿屋	【E083】~【E141】之间
□49	コスモスフィアのこと	宿屋	进入过蛇刳LV3的精神领域
□50	母亲は?	宿屋	【E124】~【E139】之间
□51	やっぱりうらやましい	宿屋	完成蛇刳LV5的精神领域以及进入过芙蕾丽娅LV5的精神领域
□52	これが传说のおひる!?	沐浴	小物使用“あひる”
□53	お风吕で泳こう・ルカ	沐浴	沐浴中蛇刳作出游泳的动作
□54	微妙に失礼	沐浴	小物使用“フルーティバレット”
□55	食べちゃダメ!?	沐浴	入浴剂使用“シャーベリー凝固剂”
□56	茶柱	沐浴	入浴剂使用“风雅升龙汤”
□57	泡风吕初心者	沐浴	小物使用“バブルムーン发生器”
□58	危险ゾーン	沐浴	入浴剂使用“トリップフラッシュ”
□59	いい雾围气	沐浴	沐浴后等级提升3级以上
□60	期待はずれ	沐浴	沐浴后等级提升1级以上
□61	黑い影	沐浴	沐浴中瑠珈作出推水桶的动作
□62	似てる……	沐浴	使用过诗魔法ダークサイドLV1[カージングエイド]
□63	街が消灭!?	沐浴	已经击败但还未治愈的“感染少女”30人以上

复合会话 克罗仙&蛇刳

编号	标题	场所	发生条件
□64	どこまでダイブさせるの?	宿屋	进入过蛇刳LV3以及克罗仙LV6的精神领域
□65	ゲロシゴかゲロシゴか	宿屋	持有道具“ゲロシゴ”
□66	まだまだね	宿屋	【E146】后
□67	护ってくれてありがとう	宿屋	【E107】后进入过克罗仙LV6的精神领域
□68	度胸あるね	宿屋	【E136】后
□69	谁にしてもらったの?	宿屋	【E152】后
□70	感じないけど?	沐浴	入浴剂使用“とろとろむらむら”
□71	お风吕で泳こう・クローシェ	沐浴	沐浴中蛇刳作出游泳的动作
□72	ツボに入る	沐浴	小物使用“ペペンブロワー”
□73	高级ってだけじゃね……	沐浴	入浴剂使用“ハーバルジュエル”
□74	こんなに怪しいのに……	沐浴	入浴剂使用“名汤~フォルテ温泉”
□75	元々优しいから	沐浴	入浴剂使用“フェミニン剂”
□76	素直な赏赘	沐浴	入浴剂使用“プラネタヴェール”
□77	沉むゲロッゴ	沐浴	小物使用“とことこゲロッゴ”
□78	ツンデレコンビ	沐浴	沐浴后等级提升3级以上
□79	完璧主义者たち	沐浴	沐浴后等级提升1级以上
□80	お风吕で寝るな!?	沐浴	沐浴中蛇刳作出溺水的动作
□81	のぼせたの?	沐浴	沐浴中克罗仙作出喝水的动作



全精神领域探索



完成任意女主人公LV5的精神领域并选择“パートナーとして护り续ける”（第1项）会确定对应女主人公的最终结局，而没有选择的另两位女主人公在之后的剧情中也无法在探索LV5以上的精神领域。以下每个等级红色标记的地点为获得“诗魔法”的关键情节，蓝色标注的“附加情节”与完成该等级的探索无关，并非必须完成，玩家可以根据目前的DP量来决定是否触发这些情节，括号内的数值代表选择特定的选项或触发情节后必定会强制扣除的DP值。

瑠珈　ルカ

LV1	可侵领域
DP需求	110

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	サクラン村	10	–
2	ストーンヘンジ	5(+10)	–
3	お花田	20	–
4	お花田	5	–(注)
5	お花田	50	–
6	ストーンヘンジ	10	–

注：未完成克罗仙的LV1精神领域无法继续。



新诗魔法

阴性妖诗LV1A［笑子］
冰冷散弹LV2［雪萤］

LV2	キュービクルセイド
DP需求	705

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	真边咖啡店	20	–
2	真边咖啡店	5	–
3	真边咖啡店	5	–
4	ストーンヘンジ	40	–
5	真边咖啡店	45	–
6	かべ?	30(+50)	–
7	真边咖啡店	50(+100)	–
8	真边咖啡店	70	–
9	ストーンヘンジ	50	–
10	ストーンヘンジ	60(+10)	2
11	かべ?	100(+50)	2
12	ストーンヘンジ	30	–

新诗魔法

柔音治疗LV2［煌辉铃］
冰冷散弹LV3［雪月花］

LV2	キュービクルセイド
DP需求	705

新换装

キリリッシュ



LV3	おひつの中の世界
DP需求	1765

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	西ノ村	50	–
2	西ノ村	10	–
3	东野村	50	–
4	东野村	10	–
5	世界の果て	15	2
6	巫女の家	100	–
7	世界の果て	120(+160)	–
8	ストーンヘンジ	200(+520)	1
9	世界の果て	140	–
10	巫女の家	90(+120)	–
11	ストーンヘンジ	80	–
12	巫女の家	120	–

新诗魔法

气乐唱击LV1A［无问题］
气乐唱击LV2A［御结转々］
气乐唱击LV1B［简单全席］

新换装

天仰女帝



LV4	さくらんぼの使命
DP需求	1630

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	サクランシティ	140	–
2	世界の果て	50	–
3	ルカの家	160	–
4	ルカの家	20	–
5	サクランシティ	200(+300)	–
6	サクランシティ	10	–
7	世界の果て	140	2
8	白夜城	220(+50)	–
9	ルカの家	230	–
10	ストーンヘンジ	140	–

新诗魔法

守护咒曲LV1［双玉］
阴性妖诗LV2A［白夜娘］

新换装

プリティチェリー

LV5	心侵深々
DP需求	3320

特别说明

一开始会强制扣除700DP

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	世界の果て	170	–
2	西の草原	150	–
3	世界の果て	170	–
4	西の草原	50	–
5	世界の果て	50	–
6	おはなばたけ	150	–
7	ストーンヘンジ	150	1
8	东の丘	150	2
9	山小屋	200	–
10	世界の果て	230(+150)	–
11	おはなばたけ	150	–
12	西の草原	150	–
13	东の丘	150	–
14	山小屋	300(+300)	–
15	世界の果て	170	–
16	ストーンヘンジ	330	1

新诗魔法

阴性妖诗LV3A［茨姬］
潜在超力LV1A［受付乱舞］

新换装

アサルトペイン

LV6	本音で爱してみました
DP需求	2390

特别说明

完成【E082】后再探索该精神领域才能获得新的诗魔法

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	魔女の家	300	–
2	ディーポイント	50(+100)	–
3	魔女の家	5	–
4	日没火山	10	–
5	山小屋	150	–
6	瓦蝶平原	150	–
7	赤の森	150(+550)	2
8	山小屋	150	–
9	魔女の家	200	–
10	山小屋	400	–
11	ディーポイント	320(+20)	–
12	いのちの塔	600	–
13	日没火山	10(+140)	1

新诗魔法

潜在超力LV2A［护り神］
守护咒曲LV2［优香炉］

新换装

ソーサルマリア

LV7	绝对素敌彼女
DP需求	3320

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	ノースシティ	150(+320)	–
2	古の牢狱	350	1
3	神の祭坛	200	–
4	サウスシティ	270	–
5	渴望の岸	300(+450)	1
6	古の牢狱	200	–
7	古の牢狱	50	–
8	ストーンヘンジ	340	–
9	ディーポイント	70	–
10	古の牢狱	300	–
11	いのちの塔	100	–
12	神の祭坛	440	–

新诗魔法

气乐唱击LV3A［下驮飞占］

新换装

ヴィーナストリアル

LV8	白い乐谱の子守呗
DP需求	4510

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	神の祭坛	390	–
2	いのちの塔	150	–
3	乡愁の家	90	–
4	乡愁の家	200	–(注)
5	神の祭坛	50	–
6	いのちの塔	200	–
7	乡愁の家	400(+400)	–
8	ディーポイント	50	–
9	ストーンヘンジ	440	–
10	ディーポイント	340	–
11	乡愁の家	330(+700)	–
12	いのちの塔	450	–
13	神の祭坛	500	–
14	ストーンヘンジ	10	–

注：【E092】发生后才能继续前进。

新诗魔法

隐性妖诗LV1B［泣女］
☆柔音治愈LV3［净夜钟］

新换装

バスガール

LV9	爱は百耻をかける
DP需求	54350

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	ルカの家	520	2
1	ルカの家	50	–
2	愈しの森	300	–
1	ルカの家	50	–
3	お花田	30	1(注)
8	いのちの塔	2000	–
4	ルカの家	250	–
1	ルカの家	50	–
5	愈しの森	600	1+1
6	ルカの家	250	–
7	圣教会	1000	–
8	いのちの塔	600	–
14	ストーンヘンジ	500	–
9	ディーポイント	800	–

注：此时必须保证DP有50000以上，否则会强制终止探索，但实际选择后不会减少。

新诗魔法

潜在超力LV3A［魔大陆］
潜在超力LV2B［流星光］
潜在超力LV1B［受付光线］
隐性妖诗2B[恋心]

新换装

バスガール

克罗仙　クローシェ

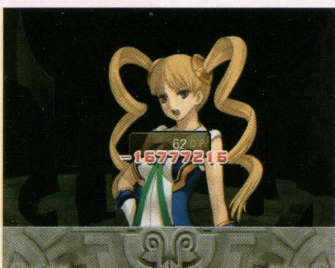
LV1	灯しビトの夜
DP需求	170

特别说明

一开始会发生剧情强制结束探索，返回现实世界后再进入该精神领域才能继续发展后续的情节

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	孤独の街	20(+5)	2
2	いのちの塔	5	–
3	いのちの塔	20(+10)	–
4	心の牢狱	20(+15)	1
5	孤独の街	10	–
6	いのちの塔	30(+40)	2
7	ストーンヘンジ	5	–



新诗魔法

ブレイブサンダ–LV1A [F.S.T]
ホーリーバーストLV2 [ランタノール]

LV2	マネキ青春ノゴトシ
DP需求	960

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	孤独の街	50(+80)	–
2	大钟食堂	60(+100)	–
3	孤独の街	50	–
4	いのちの塔	5	–
4	大钟食堂	100(+60)	–
5	いのちの塔	60(+180)	–
6	お花田	70	–
7	大钟食堂	100	–
8	ストーンヘンジ	50	–

新诗魔法

キュートドライブLV1A [サンサンサモン]
キュートドライブLV2A [エグゲ]
ブレイブサンダ–LV2A [イシカワジャンヌ]

新换装

モガスタイル

LV3&4	ホウラク！？～叫ぶ优等生
DP需求	930



探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	ストーンヘンジ	150(+100)	–
2	底无しの暗	30	–
3	大钟堂学园	60	1
4	孤独の街	100(+200)	–
5	大钟堂学园	150	–
6	ストーンヘンジ	170	–

新诗魔法

キュアメロディLV2 [キュオール]
ホーリーバーストLV3 [ボルカニクス]

新换装

メタモル委员长

LV5	はざまの散步道
DP需求	2310

特别说明

一开始会强制扣除250DP

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	クローシェの家	160	1
2	夜店町	60	–
3	お花田	180(+350)	–
4	夜店町	250(+300)	–
5	クローシェの家	160	–
6	お花田	300	–
7	ストーンヘンジ	300	1



新诗魔法

キュートドライブLV1B [ペペン]

新换装

爱染吉野

LV6	耻僻放水
DP需求	2800

特别说明

完成【E082】后再探索该精神领域才能获得新的诗魔法

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	心の牢狱	180	–
2	孤独の街	100	–
3	いのちの塔	300	–
4	心の牢狱	300(+500)	–
5	旅笼	220	–
6	孤独の街	50	–
7	演说广场	50	–
8	心の牢狱	90	–
9	旅笼	150	–
10	心の牢狱	90(+450)	–
11	演说广场	400(+20)	2

新诗魔法

マインドザッパ–LV1[レーテルナイト]
ブレイブサンダ–LV3A [ソーラーパラディン]
ブレイブサンダ–LV1B [T.S.S.M]

新换装

ヴィクティムペイン

LV6–R	共心周波数
DP需求	3020

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	孤独の街	250	–
2	ストーンヘンジ	50	–
3	大钟堂学园	50	–
4	处刑台	50	–
5	底无しの暗	50	–
6	心の牢狱	220(+600)	1
7	处刑台	300	–
8	孤独の街	200	–
9	大钟堂学园	80	–
10	处刑台	80	–
11	お花田	80	–
12	心の牢狱	80(+590)	–
13	ストーンヘンジ	340	–

新诗魔法

ゼロスイッチLV1 [リセットボタン]

新换装

プリティヴィオール



LV7	黑いお花が开く日
DP需求	3380

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	孤独の街	300	–
2	お花田	400(+600)	–
3	いのちの塔	440(+470)	–
4	ストーンヘンジ	50	–
5	演说广场	450	–
6	境界键	100	–
7	ストーンヘンジ	50	–
8	境界键	150	–
9	境界键	220	–(注)
10	底无しの暗	2500	–
11	ストーンヘンジ	500	–

注：【E144】后才能继续前进。



新诗魔法

ブレイブサンダ–LV2B [クレセントプリズマ]
マインドザッパ–LV2A [オメトリカ]

新换装

ハルマゲドン

LV8	RESET
DP需求	5900



探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	心の牢狱	500(+400)	–
2	聆珈病栋	250	2
3	お花田	300(+600)	–
4	乡愁の家	110	–
5	聆珈病栋	700(+760)	1+1
6	お花田	440	–
7	いのちの塔	1200	–
8	聆珈病栋	600(+800)	–
9	ストーンヘンジ	800	–

新诗魔法

ゼロスイッチLV2 [エセットボタン]
キュートドライブLV3A [クエーサーリカル]

新换装

ふわりあ

LV9	全ての爱抱きしめて
DP需求	6500



探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	大圣堂	500	–
2	孤独の街	250	–
3	クローシェの家	250	–
4	お花田	250	–
5	孤独の街	350(+500)	–
6	ストーンヘンジ	350	–
7	お花田	350	–
8	いのちの塔	1000	–
9	心の牢狱	250	–
10	乡愁の家	500(+700)	–
11	大圣堂	1000	–
12	いのちの塔	600	–
13	ストーンヘンジ	650	–

新诗魔法

マインドザッパ–LV2B [デスランディア]
マインドザッパ–LV3A [インフェルブリーズ]
マインドザッパ–LV3B [インフェル・ピラ]
キュアメロディLV2 [キュロ]

新换装

ホワイティリス



蛇刭 ジャクリ

LV1	派遣战斗员
DP需求	345

特别说明

一开始选择任意一项即可继续前进，今后的探索中会有很多只有瑠珈和克罗仙参加的强制战斗，如果失败则强制终止探索，但可以反复挑战

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	校庭	100	—
2	男子寮	50	—
3	ナムの海	70	—
4	男子寮	75	—
5	ストーンヘンジ	50	—

新诗魔法

ウツムード彼女LV2［みつめるアイ］

新换装

长尺

LV2	人ギョウと人ゲン
DP需求	1070

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	人形屋	120(+500)	—
2	教室	100	1
3	教室	100	—
2	ナムの海	120	—
3	男子寮	120	—
4	繁华街	50	—
4	教室	110	—
5	ストーンヘンジ	100	—

新诗魔法

ウツムード彼女LV3［死神デスちゃん］

私のしもべたちLV1［かわいいELMA］

新换装

スピリガンナー

LV3	渡さない襟巻の心理学
DP需求	1370

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	校庭	180	—
2	教室	180	—
3	校庭	180	—
4	教室	180	—
5	学园正门	220	—
6	ナムの海	110	—
7	繁华街	170	—
8	ストーンヘンジ	150	—

新诗魔法

ドリームダイバーLV1［ぴぃ］

私のしもべたちLV2［ゾドマすぺしゃる］

新换装

イモガール



LV4	离ればなれの逢瀬
DP需求	1010

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	教室	220	—
2	繁华街	210	2
3	繁华街	210	—
4	ナムの海	170	—
5	ストーンヘンジ	200	—

新诗魔法

私のしもべたちLV3［Go！ジャクリロボ］

新换装

サザンクロス

LV5	刃の见つめる先
DP需求	1180

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	ナムの海	220	—
2	人形屋	240	—
3	男子寮	250	—
4	ミュロス城	220	—
5	ストーンヘンジ	250	1(注)

注：返回现实世界前往宿屋选择“やすむ”与蛇刭对话才能继续。

新诗魔法

私のしもべたちLV4［魔神DEダンス］

ステキメディスンLV2［ぱんでーど］



新换装

OBOT

LV6	心の破片
DP需求	2460(A)/4060(B)

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	人形屋	170	—
2	男子寮	200	—
3	繁华街	220(+700)	—
4	人形屋	100	—
5	シルヴァホルン	330	(注1)
6	ナムの海	340	—
7	人形屋	100	—
8(B)	学园正门	150	—
8(A)	シルヴァホルン	300	(注2)
9(B)	シルヴァホルン	300	(注2)
10	ストーンヘンジ	300	—

注1：选择1+1或2+1进入A路线；选择1+2进入B路线。

注2：选择1进入7—C；选择2消费1550DP进入7—P。

新换装

淑羽织

LV7—C	罪～クライム～
DP需求	3700

特别说明

一开始会自动获得新的诗魔法

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	吹きの崖	600(+1040)	—
2	シルヴァホルン	560(+900)	—
3	吹きの崖	600	—

新诗魔法

ウツムード彼女LVE［グラトミー］

ステキメディスンLV3［ちゅう］

ダークサイドLV2［心の槛］

新换装

ミュロス

LV7—P	罚～パニシュメント～
DP需求	3940

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	処刑台	600	—
2	ナムの海	500(+700)	—
3	処刑台	600(+1040)	—
4	いのちの塔	300	—
5	ストーンヘンジ	500	—

新诗魔法

あの日のおもひでLV2［バブルバ］

LV8	脱胎
DP需求	3890

特别说明

第一次进入这里会发生强制剧情将玩家的探索进度还原到LV6，玩家必须按照之前的探索方法分别完成7—C和7—P两条路线后才能继续该等级的探索

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	人形屋	700(+650)	—
2	ナムの海	740	—
3	シルヴァホルン	600	—
4	処刑台	700	—
5	ストーンヘンジ	500	—

新诗魔法

ドリームダイバーLV2［オナガレ］

新换装

ピュアリチュアル

LV9	爱の刺し方
DP需求	5000

探索顺序

编号	场所	DP	选项
1	人形屋	150	—
2	繁华街	150	—
3	ナムの海	700	1
4	チャペル	800	—
5	教室	550(+1000)	2
6	チャペル	1000	—
7	いのちの塔	450	—
8	ストーンヘンジ	500	—

新诗魔法

あの日のおもひでLV3［アルトネリコ］

ドリームダイバーLVE［幻真无惭断］

新换装

ダークローズ

芙蕾丽娅 フレリア

完成【E171】后返回“ホッとポット”与的蕾奇（レキ）对话选择“ダイブ”就会出现“フレリア”的选项，探索她的精神领域没有任何条件限制，只需要消耗玩家在战斗后获得的SP。

LV1	马渡畔章の日常
SP需求	1110

探索顺序

编号	场所	SP	选项
1	空叶原站前	100	—
2	探偵事务所	350	2
3	空叶原站前	370	1
4	探偵事务所	390	—

新诗魔法

ダークサイドLV1［カージングエイド］

LV2	园田ふるるの忧郁
SP需求	970

探索顺序

编号	场所	SP	选项
1	空叶原站前	120	—
2	メイド湖茶ニャロン	400	1+2
3	空叶原站前	—	450

新诗魔法

气乐唱击LV2B［艺术爆弹］

新换装

ペナ

LV3	真边聆纱の诱惑
SP需求	1050

探索顺序

编号	场所	SP	选项
1	侦探事务所	0	2+2
2	メイド湖茶ニャロン	500	—
3	空叶原站前	550	1

新换装

チョベリビアン

LV4	记忆の请求书
SP需求	1910

探索顺序

编号	场所	SP	选项
1	メイド湖茶ニャロン	600	—
2	空叶原站前	640	—
3	探偵事务所	670	1

LV5	人に魂を卖った恶魔
SP需求	1000

探索顺序

编号	场所	SP	选项
1	自宅	320	—
2	メイド湖茶ニャロン	330	—
3	暗の组织アジト	1000	1+2

新诗魔法

キュートドライブLV2B［キャットシェイカー］

あの日のおもひでLVE［ファンタスマゴリア］

私のしもべたちLVE［奏鸣<绝望>］

全感染少女收集

作为游戏中辅助我方战斗的中坚力量，以下就为大家列出所有"感染少女"的详细资料，并针对各种能力在战斗中的作用进行讲解。其中"加入亲卫队的条件"是从成功治疗该"感染少女"的时间开始计算；"附加技能"一栏从上到下的被动能力会根据"感染少女"的等级提升依次学会，效果共分为小、中、强、超四个等级；黄色标识的为"稀有能力"，玩家在装备时一定要优先选择。

全被动技能效果一览

能力名称	装备效果
基础ダメージ	按比例增加基础伤害
ダメージ范围	普通攻击的判定范围增加
炎ダメージ	按基础伤害的百分比追加火属性伤害
风ダメージ	按基础伤害的百分比追加风属性伤害
冰ダメージ	按基础伤害的百分比追加冰属性伤害
雷ダメージ	按基础伤害的百分比追加雷属性伤害
クリティカル	增加攻击时的会心一击率
バースト还原率	防御成功时增加诗魔法的威力百分比
バースト保护	防御失败时抑制威力百分比的减少量
ウィルス	攻击时有一定几率让敌人陷入"ウィルス状态"
シック	攻击时有一定几率让敌人陷入"シック状态"
ペイン	攻击时有一定几率让敌人陷入"ペイン状态"
シール	攻击时有一定几率让敌人陷入"シール状态"
战斗不能	攻击时有一定几率让敌人即死
シンクロニティ	合体诗魔法咏唱的持续时间延长
ガード	降低防御判定时的标准
被ダメージ	减少所受到的伤害
攻击回数	普通攻击的攻击次数增加
装备品性能	装备的能力数值按比例上升
ピンチ强化	濒死时攻防能力上升
攻上防下	攻击力上升，防御力下降
リチャージャー	前卫所受伤害按比例转化为后卫的MP
MP回复量增加	使用→攻击时MP的回复量上升
ダメージHP还原	受到的伤害按比例回复HP
ダメージMP还原	受到的伤害按比例回复MP
HP自动回复	每回合按比例回复HP
行动时间	延长我方的行动时间
敌行动时间	减少敌人行动阶段的攻击次数
チェイン	连续攻击时延长行动的时间
シンクロ发生率	缩短发动合体诗魔法所需要的时间
アイテム使用短缩	缩短使用道具的时间
获得金额	战斗后获得的金钱增加
ドロップ	敌人掉落道具的几率增加
インジケーター	和声槽的增加量上升
ハーモニクス时强化	任意情感达到LV3时攻防能力上升
ハーモニクス	单一情感的增加量上升
ガード保证+	防御时无论何时按键都必定获得GOOD评价
プラスガード	大幅增加防御时的指令输入时间

图例说明

①头像
②少女之力
③图鉴编号
④少女名称
⑤感染等级
⑥出现地点
⑦加入条件

①	クリティカル+微 ペイン+超 ウイルス+中 战斗不能+强 ②
018 ③	天丝(あい) ④
LV7 ⑤	ソラガハラ ⑥
消灭9个以上的ゴーレム系敌人 ⑦	

注："随机出现"的"感染少女"会随着流程的进度在目前可以到达的所有迷宫中随机出现，玩家必须按下SELECT键随时查看相关的信息才能确定她们当前的位置。



基础ダメージ+中
炎ダメージ+中
风ダメージ+强
バースト还原率+超

001	レイ二
LV1	【E037】中强制出现
【E037】后自动加入	



装备品性能+中
敌行动时间-中
基础ダメージ+强
ウィルス+强

002	リン
LV5	随机出现
消灭10个以上的ロボット系敌人	



装备品性能+微
基础ダメージ+强
バースト还原率+强
风ダメージ+强

003	日和(ひより)
LV1	スフレ轨道
消灭5个以上的ボム系敌人	



バースト还原率+微
バースト保护+中
ペイン+强
シンクロニティ+超

004	夏生(なつき)
LV9	ラクシャク保养地
消灭13个以上的ドラゴン系敌人	



炎ダメージ+微
ペイン+微
冰ダメージ+微
MP回复量增加

005	パイニャイ
LV9	ラクシャク保养地
治疗后前往ラクシャク・轨道广场	



炎ダメージ+强
冰ダメージ+强
雷ダメージ+强
风ダメージ+强

006	ロールミル
LV3	ラクシャク保养地
触发克罗仙编号19的友情对话	



敌行动时间-微
冰ダメージ+强
装备品性能+微
リチャージャー+超

007	ミーア
LV9	ラクシャク保养地の森
治疗后前往ラクシャク・轨道广场	



雷ダメージ+微
バースト保护+微
基础ダメージ+超
ペイン+超

008	ニニア
LV2	I.P.D.ラボ
消灭4个以上的デーモン系敌人	



ペイン+中
チェイン+中
バースト保护+强
ピンチ强化+强

009	リュン
LV5	随机出现
消灭7个以上的トリ系敌人	



行动时间+中
ガード+微
ペイン+强
攻击回数+

010	ラビナゲ
LV2	スラム
亲卫队已经拥有5名以上的成员	



基础ダメージ+中
バースト保护+中
ガード+微
シック+强

011	ポポ
LV1	随机出现
消灭5个以上的トカゲ系敌人	



バースト还原率+中
チェイン+微
战斗不能+中
ピンチ强化+超

012	プチュア
LV5	随机出现
治疗后前往ラクシャク・轨道广场	



装备品性能+强
ダメージ范围+强
ドロップ+超
ガード+超

013	エイブ
LV7	钟撞き堂
治疗后调合出5个以上的新物品	



シック+中
チェイン+中
シール+强
HP自动回复+超

014	ネア
LV6	随机出现
触发克罗仙编号38的友情对话	



冰ダメージ+强
炎ダメージ+强
シック+超(红)
攻上防下+超

015	パパーン
LV8	スフレ轨道
消灭8个以上的エンジェル系敌人	



インジケーター+微
被ダメージ-强
ウイルス+强
クリティカル+超

016	チェイニー
LV9	スフレ轨道
消灭17个以上的ウィザード系敌人	


シンクロニティ+微
ウイルス+微
チェイン+超
基础ダメージ+超

017	ラブリ
LV6	随机出现

诗魔法的威力百分比超过10000%


クリティカル+微
ペイン+超
ウイルス+中
战斗不能+强

018	天丝(あい)
LV7	ソラガハラ

消灭9个以上的ゴーレム系敌人


ガード+中
シンクロニティ+中
战斗不能+微
ウイルス+微

019	星林(みーしゃ)
LV8	钟撞き堂

消灭13个以上的ヒューマン系敌人


ガード+超
雷ダメージ+微
战斗不能+超
シンクロニティ+超

020	花纱(かしゃ)
LV9	エナ宫殿迹

PERFECT防御10次以上


雷ダメージ+微
攻击回数+
炎ダメージ+强
行动时间+超

021	オーラ
LV3	扬水齿车

治疗后前往エナ・市场通り


炎ダメージ+微
敌行动时间−微
装备品性能+微
バースト还原率+超

022	チコリ
LV1	スフレ轨道

消灭4个以上的リビングアーマー系敌人


基础ダメージ+微
バースト保护+中
雷ダメージ+中
敌行动时间−超

023	チィチ
LV1	随机出现

消灭7个以上的电子少女系敌人


炎ダメージ+微
基础ダメージ+强
基础ダメージ+超
バースト保护+超

024	ジャンジャン
LV5	随机出现

消灭10个以上的ぬいぐるみ系敌人


バースト还原率+微
炎ダメージ+中
冰ダメージ+强
ハーモニクス时强化

025	兔气(うさぎ)
LV9	エナ宫殿迹

治疗后前往エナ・市场通り


ドロップ率+强
炎ダメージ+超
基础ダメージ+超
ハーモニクス变化+

026	スプーラ
LV9	扬水齿车

触发克罗仙编号69的友情对话


ペイン+微
シール+微
敌行动时间−中
获得金额+超

027	テンツク
LV1	随机出现

消灭6个以上的レーヴァテイル系敌人


获得金额+中
ペイン+强
シール+强
攻上防下+强

028	ミーニョ
LV5	エナ崩坏地下道

消灭10个以上的机械系敌人




风ダメージ+微
バースト还原率+中
基础ダメージ+超
ドロップ率+超

029	ぷなぇ
LV2	大钟堂地下牢

消灭15个以上的ドラゴン系敌人


ハーモニクス+微
获得金额+强
ガード+强
ピンチ强化+中

030	大空(おおぞら)
LV3	I.P.D.ラボ

触发克罗仙编号17的友情对话


冰ダメージ+中
バースト还原率+强
ピンチ强化+中
ダメージHP还原

031	七彩(ないろ)
LV6	天界の塔

消灭13个以上的トリ系敌人


シール+中
行动时间+强
チエイン+强
ダメージ范围+中

032	ちぇる
LV5	エナ崩坏地下道

消灭10个以上的ボム系敌人


HP自动回复+微
ピンチ强化+微
チェイン+强
バースト保护+强

033	クテクタ
LV2	むらくも栈桥

消灭8个以上的ロボット系敌人


ドロップ率+微
クリティカル+超
シール+超
战斗不能+超

034	四ぇりー(しぇりー)
LV8	扬水齿车

触发克罗仙编号59的友情对话


シール+中
ガード+中
炎ダメージ+超
ダメージ范围+微

035	ベリーレリー
LV7	ソラガハラ

治疗后前往エナ・市场通り


敌行动时间−微
バースト保护+超
チェイン+超
攻上防下+超

036	なつ
LV9	扬水齿车

亲卫队已经拥有19名以上的成员


敌行动时间−中
チェイン+中
行动时间+强
ウイルス+微

037	ねねこ
LV3	むらくも栈桥

已经调合出10种以上的道具


冰ダメージ+中
基础ダメージ+强
ハーモニクス+强
战斗不能+中

038	六歌(りつか)
LV5	ジャイロスタビライザ

治疗后前往エナ・市场通り


被ダメージ−微
ペイン+中
チェイン+中
HP自动回复+超

039	嬉纱(きしゃ)
LV9	I.P.D.ラボ

治疗后前往エナ・市场通り


シール+微
风ダメージ+微
シック+超(红)
ハーモニクス+超

040	那沙(なおしゃ)
LV4	纵贯洞

获得5个以上的"かぼじゅ"


バースト还原率+中
冰ダメージ+中
ペイン+超
行动时间+超

041	芽吹(いぶき)
LV5	随机出现

消灭9个以上的ロボット系敌人


冰ダメージ+微
风ダメージ+中
基础ダメージ+强
シンクロ发生率+中

042	日暮(ひぐれ)
LV1	扬水齿车

治疗后调合出2个以上的新道具


バースト保护+微
基础ダメージ+中
冰ダメージ+强
敌行动时间−强

043	ユーリ
LV1	エナ宫殿迹

消灭5个以上的ドラゴン系敌人


行动时间+微
バースト保护+强
雷ダメージ+超
ダメージMP还原

044	リエラ
LV9	むらくも栈桥

消灭25个以上的ウィザード系敌人



バースト保护+微
インジケーター+强
バースト还原率+超
敌行动时间−超

045	クリオナ
LV7	コンダクター・アクティベーション

治疗后前往バスタリア・バルタリアシテ



雷ダメージ+微
バースト还原率+强
冰ダメージ+超
基础ダメージ上升

046	ラティル
LV9	むらくも栈桥

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



冰ダメージ+微
チェイン+超
雷ダメージ+中
攻击回数++

047	空身(そらみ)
LV4	纵贯洞

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



装备品性能+微
ドロップ率+中
ウイルス+微
チェイン+超

048	キュレレ
LV3	コンダクター・アクティベーション

消灭8个以上的トリ系敌人



シック+微
チェイン+微
ドロップ率+中
バースト保护+强

049	ラルーン
LV2	扬水齿车

消灭7个以上的トカゲ系敌人



被ダメージ−中
ドロップ率+中
战斗不能+中
バースト保护+超

050	アゴン
LV7	コンダクター・アクティベーション

消灭15个以上的ボム系敌人



ドロップ率+微
ペイン+强
攻上防下+中
シール+超

051	ルリア
LV6	天界の塔

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



ピンチ强化+中
ドロップ率+强
ウイルス+强
アイテム使用短缩

052	とうだらん
LV9	I.P.D.ラボ

消灭50个以上的ロボット系敌人



装备品性能+微
ピンチ强化+微
获得金额+超
战斗不能+超

053	ネネム
LV6	天界の塔

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



シール+中
风ダメージ+中
ガード+中
战斗不能+强

054	参里(さんり)
LV5	随机出现

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



装备品性能+微
ピンチ强化+微
シック+强
ウイルス+中

055	ライミ
LV3	随机出现

亲卫队已经拥有3名以上的成员



クリティカル+中
风ダメージ+中
战斗不能+微
シール+强

056	アーニャ
LV4	纵贯洞

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



基础ダメージ+强
リチャージ+中
ガード+强
ウイルス+强

057	サーサ
LV7	钟撞き堂

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



ペイン+微
クリティカル+强
ペイン+超
チェイン+超

058	マイマイ
LV6	ジャイロスタビライザ

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ



装备品性能+中
ガード+微
チェイン+强
リチャージ+强

059	キャンヌ
LV4	纵贯洞

消灭12个以上的ロボット系敌人



HP自动回复+中
バースト保护+中
シック+中
行动时间+强

060	たこ实(たこみ)
LV2	スラム

治疗后前往バスタリア・バルタリアシティ





基础ダメージ+中
炎ダメージ+中
雷ダメージ+中
攻击回数++++

061	野蔷薇(のばら)
LV4	ムーンカルバート

治疗后前往バスタリア・泷が见える丘公园



基础ダメージ+微
装备品性能+中
风ダメージ+超
ガード保证+

062	珠令(しゅれい)
LV9	随机出现

触发克罗仙编号55的友情对话



ペイン+中
雷ダメージ+超
バースト保护+超
获得金额+强

063	リカコ
LV8	ソラ・マルタ

消灭10个以上的ぬいぐるみ系敌人



ドロップ率+微
ペイン+中
炎ダメージ+强
行动时间+超

064	リノ
LV4	ムーンカルバート

消灭10个以上的エンジェル系敌人



ペイン+微
基础ダメージ+中
チェイン+微
バースト保护+超

065	パステル
LV2	随机出现

治疗后前往バスタリア・泷が见える丘公园



冰ダメージ+微
バースト还原率+超
炎ダメージ+超
ピンチ强化+超

066	テット
LV7	钟撞き堂

治疗后前往バスタリア・泷が见える丘公园



シック+微
バースト还原率+中
行动时间+强
ドロップ率+强

067	テンダー
LV1	エナ宫殿迹

触发克罗仙编号26的友情对话



行动时间+中
バースト还原率+强
ピンチ强化+强
ドロップ率+超

068	みぃ
LV6	ジャイロスタビライザ

治疗后前往バスタリア・泷が见える丘公园



バースト还原率+微
装备品性能+超
雷ダメージ+强
ダメージ范围アップ

069	春风(はるかぜ)
LV9	随机出现

治疗后前往バスタリア・泷が见える丘公园



シック+中
战斗不能+微
シール+强
获得金额+超

070	ののか
LV7	随机出现

触发克罗仙编号54的友情对话



攻上防下+微
シック+强
ガード+强
战斗不能+强

071	げもげも
LV8	ソラ・マルタ

亲卫队已经拥有10名以上的成员



冰ダメージ+中
获得金额+强
HP自动回复+强
雷ダメージ+超

072	ぷくぷく
LV6	天界の塔

消灭12个以上的电子少女系敌人

073	ちび虫(ちびむし)
LV9	纵贯洞

基础ダメージ+微
敌行动时间−微
ウイルス+中
被ダメージ轻减

消灭17个以上的デーモン系敌人

074	冰果子(あいす)
LV3	随机出现

行动时间+微
バースト还原率+中
装备品性能+中
ピンチ强化+超

治疗后前往パスタリア・泷が见える丘公园

075	ソノ
LV5	随机出现

リチャージ+微
シック+中
ドロップ率+强
シール+超

治疗后前往パスタリア・泷が见える丘公园

076	ひいな
LV9	纵贯洞

雷ダメージ+强
ピンチ强化+中
ウイルス+微
シンクロ发生率上升

治疗后前往パスタリア・泷が见える丘公园

077	モネアネ
LV2	I.P.D.ラボ

获得金额+微
ペイン+中
ハーモニクス+中
シック+超

治疗后前往パスタリア・泷が见える丘公园

078	生风(おか)
LV6	纵贯洞

装备品性能+中
シンクロ发生率+微
战斗不能+微
获得金额+超

消灭10个以上的リビングアーマー系敌人

079	夏宜爽(なぎさ)
LV8	ソラ・マルタ

シール+微
风ダメージ+超
ガード+超
リチャージ+超

消灭15个以上的机械系敌人

080	虹沙(にじさ)
LV8	ソラ・マルタ

获得金额+中
风ダメージ+超
ドロップ率+超
シンクロ发生率+强

治疗后前往パスタリア・泷が见える丘公园

081	ミルウ
LV1	随机出现

シック+微
敌行动时间−中
ペイン+强
装备品性能+强

治疗后前往パスタリア・スラム

082	リシア
LV4	ラクラ

雷ダメージ+中
インジケーター+中
风ダメージ+强
获得金额+强

持有7777以上的金钱

083	乐々(らいら)
LV8	コンダクター・アクティベーション

バースト还原率+强
バースト保护+强
风ダメージ+强
敌行动时间−超

治疗后前往パスタリア・スラム

084	来纱(らいしゃ)
LV6	天界の塔

风ダメージ+中
装备品性能+中
ペイン+超
雷ダメージ+超

消灭10个以上的ゴーレム系敌人

085	スランナー
LV2	随机出现

行动时间+微
バースト保护+微
敌行动时间−强
クリティカル+超

治疗后前往パスタリア・スラム

086	ウメ
LV4	ラクラ

ペイン+微
获得金额+中
装备品性能+超
ピンチ强化+强

持有5000以上的金钱

087	ブーイン
LV2	スラム

获得金额+微
シール+微
インジケーター+超
バースト还原率+强

消灭6个以上的ゴーレム系敌人

088	パラニチャ
LV9	スラム

行动时间+微
ピンチ强化+超
シック+超
ブラスガード

触发克罗仙编号59的友情对话

089	ゲドゥサ
LV7	ソラガハラ

バースト保护+中
雷ダメージ+强
装备品性能+中
ピンチ强化+超

亲卫队已经拥有6名以上的成员

090	モジゴジ
LV3	随机出现

シック+微
炎ダメージ+微
攻击回数+++
冰ダメージ+超

消灭7个以上的ヒューマン系敌人

091	ペット
LV4	ラクラ

敌行动时间−中
炎ダメージ+中
风ダメージ+强
バースト还原率+超

消灭10个以上的レーヴァテイル系敌人

092	お龙(おりゅう)
LV8	スラム

风ダメージ+强
ガード+强
行动时间+超
ダメージ范围+超

持有50000以上的金钱

093	古町(こまち)
LV7	ソラガハラ

シール+中
炎ダメージ+强
雷ダメージ+强
ウイルス+超

消灭10个以上的トカゲ系敌人

094	ペコポン
LV4	随机出现

行动时间+中
HP自动回复+中
シンクロ发生率+中
炎ダメージ+超

获得3个以上的"黄泉の呼び水"

095	ナオミ
LV9	天界の塔

チェイン+强
ウイルス+超
战斗不能+超
ピンチで强化

已经调合出30种以上的道具

096	テンコ
LV9	エナ崩坏地下道

冰ダメージ+超
战斗不能+强
被ダメージ+超
ガード保证

消灭50个以上的ボム系敌人

097	女雅(なお)
LV3	随机出现

バースト还原率+微
ドロップ率+微
ウイルス+中
シンクロニティ+强

触发克罗仙编号33的友情对话

098	暖杏(おおん)
LV8	コンダクター・アクティベーション

获得金额+中
ピンチ强化+微
敌行动时间−超
シンクロ发生率+超

治疗后前往パスタリア・スラム

099	柄狗蛇(がらくた)
LV3	ラクシャク保养地の森

雷ダメージ+微
ガード+微
敌行动时间−强
装备品性能+微

治疗后前往パスタリア・スラム

100	观憧女(みあめ)
LV9	スラム

ガード+中
HP自动回复+微
ウイルス+强
装备品性能上升

治疗后前往パスタリア・スラム



ANOTHER CENTURY'S EPISODE3 THE FINAL

A.C.E.3 Another Century's Episode THE FINAL

带有“FINAL”字样副标题的本作似乎将成为系列的末篇。有了前两作的制作经验之后，这款新游戏不论在操作手感上还是在系统的细节方面都更为出色。除了爽快的战斗之外，大量的机体收集要素将成为玩家反复进行游戏的最大动力。当然，后半段游戏中的较高难度也完全可以满足部分玩家的挑战欲望。对于系列的老玩家来说，画面上的缺乏进步或许是本作的最大遗憾。真希望这个系列能够在次时代延续下去啊！

异世纪传说3 THE FINAL		Banpresto/FromSoftware	动作
PS2	Another Century' Episode3 THE FINAL		日版
	2007年9月6日	1人	6980日元
	无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

系统介绍

基本操作

左摇杆	控制机体方向
右摇杆	改变视角
十字键↑↓	选择武器
□键	远程武器攻击
△键	锁定目标/ 改变锁定目标
○键	近身武器攻击
×键	加速
R3键	重置视角
L1键	改变武器
L2键	发动特殊攻击
R1键	机体上升
R2键	机体下降

特殊移动 快速推动左摇杆可以令机体做出前冲、后退以及侧闪等动作，但会消耗大量喷射值。连续按2次R1键、R2键能令机体快速上升或下降

关于武器



游戏中武器分为射击系、格斗系以及辅助系3种。其中射击系分为可以直接射击的枪炮类以及需要锁定制导的导弹类武器，射击系武器只要玩家锁定目标，在攻击时便会提供射击补正，提高命中移动目标的概率。按住□键便能够连续发动攻击，但有些武器则会进入蓄力模式，此时准星旁会出现蓄力槽，MAX之后松开□键就能够发动蓄力攻击。○键是格斗专用键，根据机体的不同格斗攻击的次数存在差异——总的来说就是越偏向射击型机体格斗攻击的次数就越少。格斗攻击的招数超过3次的机体都存在连续技，类似《无双》系列，在攻击中通过○键与□键的组合能够发动效果各异的连续攻击。辅助系主要是指盾防御、防护罩、变形等，这些自然要看机体是否对应了。

关于地图

地图中的黄色△代表玩家当前的所在位置，扇形区域则是玩家当前视野范围；绿色代表友军，其中的绿色菱形标志表示母舰；红色代表敌人，其中亮红色表示小队存在队长机。在一些关卡中，敌人会放置力场发生器，其效果是机体进入区域内AP不断下降——地图上红色矩形表示存在力场的区域，而矩形旁边的“×”就是力场发生器的位置。摧毁力场发生器需要先消灭周围的守卫部队，全灭敌人后粒子发生器外围的磁场消失，玩家此时才能够攻击到它。除了力场发生器外，敌人的据点也使用“×”表示。占领据点同样需要消灭守卫部队，不过需要注意的是占领后的基地还有可能被敌人夺回去。



升级与改造

结束战斗后玩家会根据表现得到一定数值的ACE点数，消耗这些点数可以对机体的装甲、ダッシュ、バーニア、旋回以及攻击力这5个方面进行最多10段改造。改造装甲可以减少受到攻击后机体AP的下降；改造ダッシュ可以增加机体前冲、侧闪等动作的瞬间移动距离；改造バーニア会增加喷射值，而旋回则能让机体更灵活的调转方向。到了2周目以后，当机体经验值累计达到MAX且实现全改造后，可以再花费100000解除机体限界。解除之后当前机体的武器弹药就不再有使用数量的限制了。



1 获得的分数

战斗中玩家击毁敌人就能够获得相应得分，整场战斗的最终得分将影响系统对玩家的评价。如果连续击落敌人除了能够获得基础分外还能够额外得到奖励分数。

2 僚机

显示当前与玩家共同战斗的僚机。只要完成战斗，僚机也可以获得一定经验值。

3 战斗提示

战斗中不仅会有与剧情相关的对话，还会向玩家下达某些任务或是战斗提示，对顺利结束战斗起到了重要的作用。

4 喷射值

机体发动侧闪、前冲等特殊动作时都会消耗喷射值，如果喷射值降为0则需要一定时间才能回复，不过只要保持静止不动一段时间，喷射值计量槽就会自动回复。

5 锁定框

玩家与敌人处于较近距离时就能够按△键进行锁定。锁定目标后会显示目标的名称、AP以及距离等数据。需要注意的是名称前有“☆”标志是敌方的队长机，不仅AP都要比普通敌人高出许多，攻击频率与攻击力也都很高，建议大家优先击毁。需要注意的是，队长机在发动强力攻击时准星上以及音效都会有警告提示，大家要及时闪避。

6 雷达显示屏

在未锁定敌人时雷达会显示最大扫描范围，而锁定后就会根据与目标的距离自动缩放。

7 剩余时间

显示当前任务的剩余时间。在大多数的战斗中，如果时间结束前玩家还没有达成胜利条件，则意味着本次战斗失败。作战消耗时间将影响系统对玩家的评价。

8 特殊攻击槽

当玩家击毁敌人或是被命中后，特殊攻击槽都会随之上升。当特殊攻击槽到达MAX后玩家就能够通过按L2键发动高威力的特殊攻击。如果与玩家共同作战的僚机是相关动漫作品中的角色，那么此时的特殊攻击就会变为专有的合体攻击。

9 武器

游戏中每架机体都有多种武器可供选择。武器都有剩余弹药的设定，如果弹药剩余量降至0，就需要花费一定时间进行装填。

10 机体AP

机体的AP会在受到攻击后根据敌人攻击力以及自身防御力的不同而有所下降，降为0则自机被击落。某些同伴的辅助技能可以每隔一定时间回复玩家机体的AP。在一场战斗中玩家机体受到的总伤害将影响到系统对玩家的评价。

隐藏任务

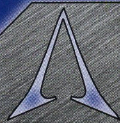
与系列前两作相同，游戏中除了要完成每一关的胜利条件外，如果满足某些条件还能够开启隐藏任务。隐藏任务除了用来满足动作达人的挑战欲或收集欲外，更重要的还与获得隐藏机体有直接关系，下面就为大家列出全关卡隐藏任务，建议大家到了二周目用强力机体逐个收割。



关卡	获得条件	备注
01	自机受到的损伤低于100	使用能够远程锁定复数敌人的机体战斗
02	ナデシコB的AP在80%以上	消灭右上角敌人后会在ナデシコB周围出现敌增援，因此要提前做好准备，左上方的友军可以起到一定的牵制作用，战斗过程中要注意援护
03	对ラッドアーク造成90%以上的伤害	目标出现后一定时间会撤退，因此应该选择自由或飞翼0式等重火力机体速战速决
04	フリーデン的AP在80%以上	尽快将目标周围的敌人全灭后应该优先摧毁粒子发生器，这样就能够在敌人正式进攻时直接前往迎击了
05	150秒以内占领所有据点	选择能够锁定复数敌人或是范围攻击的机体，另外有条件的还应该强化机体的喷射槽长度
06	击毁超过100架敌机	通过消灭封锁道路的敌人，将列车引向有敌据点的路线，全灭沿途的敌人就能够轻松达成
07	击毁全部メタルビースト	作为敌小队的队长，本关メタルビースト全都位于我方母舰的后方。需要注意的是，母舰前方同样有大量敌人以及粒子发生器，战斗一定要速战速决
08	全灭积尸气	由于积尸气体型很小，可以寻找反而会浪费时间，玩家可以将全灭敌人作为目标努力
09A	阻止无限起动炮发射	战斗一开始就应该马上进攻位于地图上方的无限起动炮，需要注意的是一段时间后会有另一台无限起动炮出现
10A	回避全部远距离炮击	敌方炮击前会有蓝色箭头提示玩家回避方向，与杂兵缠斗时一定要留意屏幕
11A	月光号以最短路线到达目的地	只要玩家尽快将前进路线上的敌人消灭，月光号就不会改变前进方向
09B	月光号的AP在40%以上	占领据点能够有效减少敌人进攻的数量，而优先干掉队长机也能够令月光号受到的损伤降到最低
10B	没让任何运输机进入警告区域	击毁最初的3架运输机后，应该尽快摧毁地图上的粒子发生器保证整个空域的畅通
11B	150秒以内占领所有据点	由于敌人会不断派出小队夺回已经占领的据点，因此重火力是关键。路线方面可以考虑从左下方据点开始以顺时针方向逐个占领
12B	4次发现隐身的ドミネーター并将其击退	ドミネーター隐身后雷达上会有大致提示，当玩家机体进入正确区域后ドミネーター会现身并出现对话。需要注意的是要留下一定数量的敌人，否则会因为完成胜利条件而结束战斗
13	击毁超过30台卫星炮	需要注意的是卫星炮攻击力高射程远且多台密集在一起，机体能力不足的话很容易被干掉

关卡	获得条件	备注
14	420秒以内占领所有据点且友军グレイド生存	友军グレイド位于地图右下，需要注意的是在战斗时间到达"18:00"左右的时候敌人会发射导弹，命中后グレイド会直接被击沉，因此在战斗过程中一定要提前到达位置拦截
15	友军部队全部生存	无视任务目标全力援护左下方受到攻击的友军，之后按照右下、右上、左上的顺序进行援护便不会有太大危险了
16	友军反叛后将之全灭	地图中央的陆上战舰被摧毁后会发生友军反叛事件，需要注意的是反叛后的友军会有相当一部分位于ナデシコ周围，因此要及时清理掉
17A	令オウカオー在30秒内觉醒	オウカオー觉醒的条件是AP低于一定程度，因此重火力机体速攻以及尽快发动特殊攻击是成功的关键
18A	击毁全部战舰	为节省时间应该先无视护卫的敌兵直接攻击主舰
19A	占领全部据点	开始后先清扫周围的敌人，之后开始消灭右侧的敌人并占领右上方的据点，接下来就根据战况选择友军苦战的方向一边援助一边占领那里的据点
17B	300秒以内占领所有据点	首先要占领左侧的据点，而右上方有自走炮的据点应该放到最后
18B	清除全部障碍区域	首先应该前往身后的妨害设施，之后则可以按照中央、左侧的顺序进行占领，接下来就要根据战况选择友军苦战方向的妨害设施
19B	击退フロスト兄弟	占领敌人的一个据点后哥哥会登场，击退后弟弟出现，只要选择强力机体就能轻松搞定
20	100秒以内占领所有据点	机动性最关键。无视杂兵，首先应该迅速占领上方的据点
21	回避所有真盖塔龙的攻击	盖塔龙发动攻击前雷达上会显示攻击区域，只要提前离开就没问题
22	击毁超过8架队长机	除了地图上敌人外，击毁粒子发生器后敌增援中也会出现队长机
23	240秒以内击毁所有粒子发生器	击毁粒子发生器并不困难，但关键是如果不能赶在友军被全灭前达成条件回防的话，母舰很有可能在短时间内被击沉
24	不攻击Gビット	不要使用范围型武器或是复数锁定武器，看清目标名称再攻击便没有问题
25	击毁所有粒子发生器	在毁所有粒子发生器的过程中注意回避自走炮的远距离攻击
26	自机受到的损伤低于100且月光号的AP在50%以上	选择能够范围攻击的机体在母舰周围进行防御
27	友军战舰受到的损伤在25%以下	只有迅速消灭友军周围的敌人才能顺利达成目的，建议大家选择全改造后弹药无限的自由高达（流星装）
28	自机受到的损伤低于3000	除了强化自机的装甲外，选择拥有"バリア付加"的νガンダムHWS或エステバリス等机体作为同伴能够有效防御敌人浮游炮的攻击
29	自机受到的损伤低于2000	对机体装甲以及攻击力的要求比较高，另外要想回避真盖塔的盖塔光线攻击，就应该尽可能从后方发动进攻





特殊攻击



战斗中玩家击毁敌人不仅能够获得分数奖励，更能够积攒特殊攻击槽。当特殊攻击槽到达MAX后，按L2键玩家的机体便会冲向目标，只要能够命中就会发动高威力的特殊攻击——发动后特殊攻击槽会清空，而如果前冲没能命中目标，特殊攻击槽不会有任何损失。根据玩家以及同伴机体的不同，特殊组合能够发动EX特殊攻击，下面就为大家列出所有EX特殊攻击的组合方式，其中最大攻击力是机体攻击力全改造后的数值。

单机※1

机体	最大攻击力
真ゲッター1（号）	14285
真ゲッター1(龙马)	15595

※1只有当玩家驾驶机体时才能够发动

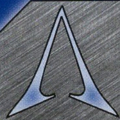
双机

机体1	机体2	最大攻击力
ダンバイン	ビルバイン/ビルバイン 迷彩カラー	15620
ビルバイン/ビルバイン 迷彩カラー	ナナジン/アッカナナジン	18810
VF-1A・輝	VF-1A・マックス	16845
VF-1A・輝	VF-1S・マックス	17560
VF-1A・輝	VF-1S・フォッカー	18750
VF-1A・輝	YF-19	20350
VF-1A（S）・輝	VF-1A（S）・マックス	16845
VF-1A（S）・輝	VF-1S（S）・マックス	17560
VF-1A（S）・輝	VF-1S（S）・フォッカー	18750
VF-1A（S）・輝	YF-19(ファストパック)	20350
VF-1S・輝	VF-1A・マックス	17130
VF-1S・輝	VF-1S・マックス	17845
VF-1S・輝	VF-1S・フォッカー	19035
VF-1S・輝	YF-19	20635
VF-1S（S）・輝	VF-1A（S）・マックス	17130
VF-1S（S）・輝	VF-1S（S）・マックス	17845
VF-1S（S）・輝	VF-1S（S）・フォッカー	19035
VF-1S（S）・輝	YF-19(ファストパック)	20635
ドラグナー1型カスタム	ファルゲン・マッフ	20425
ドラグナー1型カスタム	ファルゲンカスタム	21670
νガンダム	サザビー	24350
νガンダム(HWS)	サザビー	26085
ヤクト・ドーガ(ギュネイ)	ヤクト・ドーガ(クェス)	18775
ゴッドガンダム	マスターガンダム	26605
マスターガンダム	ターンX	30475
YF-19	YF-21	19270
YF-19(ファストパック)	YF-21(ファストパック)	19270
ウイングガンダムゼロ	ガンダムX	22065
ウイングガンダムゼロ	ブラックサレナ	22550
ガンダムヴァサーゴ	ガンダムアシュタロン	29170
ガンダムヴァサーゴ CB	ガンダムアシュタロン HC	23710
ヒメ・ブレン	ユウ・ブレン	16300
ヒメ・ブレン	ネリー・ブレン	17695
ユウ・ブレン	キングゲイナー	17160
ネリー・ブレン	キングゲイナー	17635
クインシィ・バロンズゥ	ユウ・ブレン	19805
クインシィ・バロンズゥ	ネリー・ブレン	20630
クインシィ・バロンズゥ	ジョナサン・バロンズゥ	20570
ブラックサレナ/高机动型ブラックサレナ	エステバリスカスタム（リョーコ机）	20140
真ゲッター1（号）	ブラックゲッター	24340
ターンAガンダム	ターンX	27935
ターンX	オウカオー	27915
キングゲイナー	エンペランザ	15490
キングゲイナー	ドミネーター	19105
エンペランザ	ターミナス909	17620
ドミネーター	ニルヴァーシュtheEND	23745
フリーダムガンダム	ジャスティスガンダム	21475
フリーダム（ミーティア）	ジャスティス（ミーティア）	23930
ニルヴァーシュtypeZERO	ターミナス909	16600
ニルヴァーシュtypeZERO	ニルヴァーシュtheEND	19070
ニルヴァーシュspec2	ターミナス909	17980
ニルヴァーシュspec2	ニルヴァーシュtheEND	20300
スピアヘッドSH101(チャールズ)	スピアヘッドSH101(レイ)	19015
ナナジン/アッカナナジン	オウカオー	20945

三机

机体1	机体2	机体3	最大攻击力
VF-1A・輝	VF-1A・マックス	VF-1S・フォッカー	27395
VF-1A・輝	VF-1S・マックス	VF-1S・フォッカー	28110
VF-1A（S）・輝	VF-1A（S）・マックス	VF-1S(S)・フォッカー	27395
VF-1A（S）・輝	VF-1S（S）・マックス	VF-1S(S)・フォッカー	28110
VF-1A・マックス	VF-1S・輝	VF-1S・フォッカー	27680
VF-1A（S）・マックス	VF-1S（S）・輝	VF-1S(S)・フォッカー	27680
VF-1S・輝	VF-1S・マックス	VF-1S・フォッカー	28395
VF-1S（S）・輝	VF-1S（S）・マックス	VF-1S(S)・フォッカー	28395
VF-1S・フォッカー/VF-1S(S)・フォッカー	νガンダム	ターミナス909	30085
VF-1S・フォッカー/VF-1S（S）・フォッカー	νガンダム（HWS）	ターミナス909	31820
ドラグナー1型カスタム	ドラグナー2型カスタム	ドラグナー3型(后期型)	26835
サザビー	ヤクト・ドーガ(ギュネイ)	ヤクト・ドーガ(クェス)	33160
ヤクト・ドーガ(クェス)	ドミネーター	ニルヴァーシュtheEND	32635
ウイングガンダムゼロ	フリーダム(ミーティア)	ジャスティス(ミーティア)	36105
ガンダムX	ガンダムエアマスター	ガンダムレオパルド	29640
ガンダムX	キングゲイナー	ニルヴァーシュtypeZERO	26430
ガンダムX	キングゲイナー	ニルヴァーシュspec2	27160
ガンダムXディバイダー	ガンダムエアマスター	ガンダムレオパルド	31895
ガンダムXディバイダー	キングゲイナー	ニルヴァーシュtypeZERO	27555
ガンダムXディバイダー	キングゲイナー	ニルヴァーシュspec2	28485
ガンダムDX	ガンダムエアマスター	ガンダムレオパルド	32580
ガンダムDX	キングゲイナー	ニルヴァーシュtypeZERO	27570
ガンダムDX	キングゲイナー	ニルヴァーシュspec2	28300
エステバリスC(リョーコ机)	エステバリスC（ヒカル机）	エステバリスC（イズミ机）	26930
真ゲッター1（号）	ターミナス909	オウカオー	31705





隐藏机体

除了在正篇中获得的机体外，还有相当多的隐藏机体等待玩家去发掘。与系列前两作相同，获得“ACE”评价、完成隐藏任务以及提升特定机体经验值都是获得隐藏机体的前提，而下面就为大家列出全隐藏机体的获得方法。





机体名	获得方法
ガンダムアシュタロン	获得10次ACE评价
ヤクト・ドーガ(ギュネイ)	获得20次ACE评价
パーフェクトガンダム	获得30次ACE评价
グレイブアーク	获得40次ACE评价
グレイブアーク・ファントム	获得40次ACE评价
スピアヘッド(チャールズ)	完成10个隐藏任务
ガンダムアシュタロン HC	完成15个隐藏任务
ガンダムヴァサーゴ CB	完成20个隐藏任务
夜天光	完成25个隐藏任务
ターンX	完成30个隐藏任务
ニルヴァーシュ spec3	完成所有隐藏任务
ブラッドアーク	完成所有正篇关卡
ガンダム	完成隐藏关1
ファルゲン・マッフ	完成隐藏关2
オウカオー	完成隐藏关3
真ゲッター1(龙马)	完成隐藏关4
パワーゴレーム	完成10个VS战斗
ガチコ	完成所有VS战斗
ガンダムヴァサーゴ	出击机体数达到20※2
ヤクト・ドーガ(クェス)	出击机体数达到40
サザビー	出击机体数达到数60
ガンダムDX(Gファルコン)	ガンダムDX经验值超过1/3
フリーダムガンダム(ミーティア)	フリーダムガンダム经验值超过2/3
ジャスティスガンダム(ミーティア)	ジャスティスガンダム经验值超过2/3
アッカナナジン	ナナジン经验值超过1/3
ビルバイン　迷彩カラー	ビルバイン经验值超过1/3
VF-1A(S)・輝	VF-1A・輝经验值超过2/3
VF-1A(S)・マックス	VF-1A・マックス经验值超过2/3
VF-1S(S)・フォッカー	VF-1S・フォッカー经验值超过2/3
VF-1S(S)・輝	VF-1S・輝经验值超过2/3
VF-1S(S)・マックス	VF-1S・マックス经验值超过2/3
ネリー・ブレン	ユウ・ブレン经验值超过2/3
νガンダム(HWS)	νガンダム经验值超过1/3
フルアーマーガンダム	ガンダム经验值超过2/3

※2 出击机体数是指玩家使用不同机体战斗的次数，同一机体即使累计出击数再高也只记一次出击机体数。

关于2周目



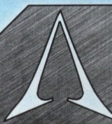
游戏通关后会让玩家记录通关存档，读取这个存档就能够直接进入2周目。2周目最重要的作用就是完成1周目中的另一条路线（9、10、11以及17、18、19），这样不经能够获得机体更能够开启4个隐藏关。除此之外在2周目还将获得：

◆机体限界解除——当机体经验值MAX且实现全改造后，可以再花费100000解除机体限界。解除后机体武器弹药无限。

◆增加难度——追加“RealAce”难度

◆追加VS战斗——在VS战斗中增加与真ゲッター1、ターンAガンダムチーム、ガンダムSEEDチーム、ACEオリジナルチームム以及パーフェクトガンダム的战斗

◆获得机体——获得クァドラン・ロー(マックス)以及スピアヘッド SH101(レイ)



流程任务

MISSION 01 未确认生命体调查

胜利条件	敌全灭
失败条件	自机被击破
任务说明	作为第一关，难度自然很低，不妨在这场低烈度的战斗中尽快熟悉一下各项操作。

MISSION 02 ナデシコB机构

胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次任务的难度也不高，只是在作战中需要优先解决掉接近母舰的敌机，然后再去考虑支援友军。

MISSION 03 バルドナ・ドライブ制压

胜利条件	压制全部据点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	战斗开始后需要迅速冲向敌方据点逐一进行压制，建议选用携带大量导弹的机型出战，在接近敌方据点之后多用复数锁定进行导弹攻击，以求在最短时间内将敌方据点压制住。在对付随后出现的BOSS级敌机时需要活用躲避，对方的近战能力较强，此外还会不时使用蓄力光束武器在远距离上攻击玩家。

MISSION 04 不明势力扫讨

胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次作战的难点在于需要注意敌方的特殊武器，需要绕过地图上标注的方形攻击范围区破坏发生器，然后才能无顾虑地进行清理作战。





MISSION 05 月光号援护

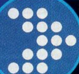


胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次作战依然是以清理杂兵为主，战斗接近尾声时BOSS又会出现，需要看准对方接近的一瞬间进行回避，然后利用其出现的短暂破绽迅速抓住机会用重武器猛轰。



MISSION 06 エクソダス援护

胜利条件	列车突破指定领域
失败条件	列车被破坏、自机被击破
任务说明	本次作战的要点在于设法保护行驶的列车，因此不要与敌人进行纠缠。列车在行进过程中会有短时间的停顿，此时会有数量可观的敌机冲过来骚扰。对付体积较大的敌人建议用导弹进行复数攻击，而对于体形较小的敌机则需要接近后用格斗攻击才能迅速消灭。



MISSION 07 真ドラゴン破坏

胜利条件	母舰到达指定地点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	这一次的任务是为己方的母舰开路，对于战场上会出现的大量敌人，一定要优先解决接近母舰的，尤其是拦在母舰行驶路线前方的力场发生器，否则一旦母舰遭到袭击，就会停滞不前。只要在限定的时间内确保母舰通过战场就算完成任务。



MISSION 08 不明势力扫讨2



胜利条件	敌全灭
失败条件	自机被击破
任务说明	本次作战所要面对的敌人较为棘手。首先是数量众多且实力不俗的杂兵，其次是拥有较高格斗能力的BOSS级机体。推荐的战术依然是导弹的复数锁定攻击和远距离重火力打击。



MISSION 09A 联邦本部防卫



胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次战斗的难点在于敌方大量目标都是体积很小的机型，因此最好的战术是用格斗能力较强的机体进行近距离格斗战。在对付随后出现的BOSS时同样需要用类似的战术，只不过需要更为灵活的回避。



MISSION 09B コーラリアン接触



胜利条件	月光号到达指定地点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次作战需要不断清理靠近月光号的目标，对付大量出现的杂兵需要用复数导弹攻击来解决，而随后出现的BOSS则需要看准时机用反应时间较短的武器在中近距离上猛轰。BOSS的蓄力攻击伤害很高，需要格外注意。



MISSION 10A アマテラス防卫



胜利条件	敌舰被全灭
失败条件	自机被击破
任务说明	这一次的作战没有太多个顾忌，只要迅速将敌方的战舰尽数搞定即可。接下来又会遭遇难缠的敌方BOSS。



MISSION 10B 重要物资夺还

胜利条件	运输舰被全灭
失败条件	运输舰脱离指定区域、母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次作战的难点有两个，其一是战场上大量出现的力场发生器，需要将力场发生器尽数破坏才能毫无顾虑地消灭敌人的运输舰队。第二个难点是出现在战斗尾声的两个BOSS，对付起来比较麻烦，需要灵活地躲避才行。



MISSION 11A ベルクト追击

胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉
任务说明	本次作战中需要时刻保护母舰，建议速战速决，在战斗开始后尽快的用复数导弹清理杂兵，并且确保在清光杂兵的时候保持可以随时发动合体攻击的状态。当BOSS出现之后，迅速接近并使用合体技可以一次性将其AP削减一半，然后再运用惯用的战术来消耗掉其剩余的AP即可。



MISSION 11B 追击部队迎击



胜利条件	压制全部据点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	此一战的难点在于敌人有可能会夺取已经被压制住的据点，因此需要加快战斗的节奏。在规定的时间内压制住全部据点之后，敌方的两个BOSS级角色就会出现。在对付两个BOSS时，需要尽快用特殊攻击将其中一个解决掉，如此一来便可避免腹背受敌的局面。



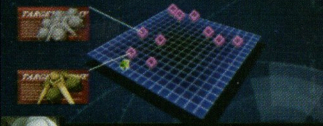
MISSION 12B 真ドラゴン破坏2



胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、友军被击破数量达到4队、自机被击破
任务说明	战斗开始后要优先将战场中央的力场发生器破坏，随后需要不断消灭接近友军的敌人，以避免友军被整队地消灭。



MISSION 13
大气圈突入



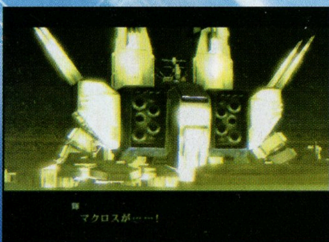
胜利条件	敌战舰被全灭
失败条件	自机被击破
任务说明	这次作战颇为棘手，需要在有限的时间内将敌方的战舰尽数击沉，并且要格外注意来自卫星炮的重火力袭击。如果对自己的操作不是很自信，那么最好采取迂回的战术避开卫星炮，根据地图上的提示直接冲向目标将其消灭即可。

MISSION 14
防卫网突破



胜利条件	坚持战斗一段时间
失败条件	母舰被击沉
任务说明	本次作战的难度并不大，只要在确保母舰安全的前提下尽可能多地消灭敌方有生力量即可。

MISSION 15
マクロス破坏

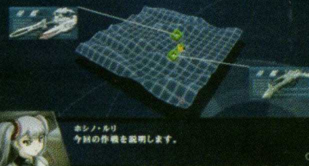


胜利条件	敌全灭
失败条件	自机被击破
任务说明	本次作战的打法比较多，不过要想拿高评价，就要尽可能保全友军的实力，迅速消灭接近友军的目标。因此采用导弹进行复数锁定攻击的战术是最为实用的。

MISSION 16
トレゾア技研防卫

胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	十分简单的一关，只要在清理杂兵的过程中确保母舰安全即可。

MISSION 17A
联邦本部防卫2

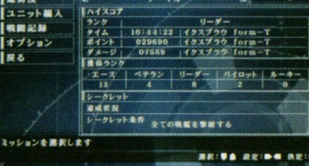


胜利条件	压制全部据点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	依然是据点压制作战，玩家需要在战场上不停地来回奔袭，导弹武器是最为实用的。

MISSION 17B
追击部队击退2

胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次作战中最棘手的要数敌方作战部队中的队长机，不仅拥有较高的攻击力，而且体积小巧动作敏捷，只有用近身格斗才能有效地消灭。

MISSION 18A
ネオ・ジオン舰队



胜利条件	击沉全部敌方战舰
失败条件	敌舰脱离指定区域的数量达到7艘
任务说明	战斗开始后，敌人的舰队会不断在战场的各个位置出现，并且会迅速向着地图下方逃离。为了更好地阻截敌人，最好选用加速性能较好的机型出战。此外，由于是在宇宙空间中进行战斗，还要把握好自机的行进方向，尽量避免航向出现偏差造成贻误战机。



MISSION 18B
真ドラゴン破坏3

胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	这次战斗中的难点在于被大量安置在敌方据点中的干扰设施，它们释放的干扰会影响玩家的战斗效率。战斗开始后，需要第一时间将这些据点压制住破坏干扰设施，然后再去对付其余的杂兵。随后出现的敌方BOSS实力不俗，一定要谨慎应战。

MISSION 19A
遗迹制压作战



胜利条件	阻止敌人突破防卫线
失败条件	防卫线被敌人突破、自机被击破
任务说明	前半段任务的难点在于不断出现在己方防线附近的敌人，需要尽快清理干净。其中还会有一些小BOSS级的敌方队长机，需要优先解决掉。在限定的时间内阻止敌人突破防线即可进入后半段：敌人的两个强力BOSS。对付这两个敌人的时候，建议首先用重火力将运动性能稍差的北辰击退，这样便可以专心对付以灵活移动见长的苍鹰了。

MISSION 19B
エウレカ救出

胜利条件	压制敌方据点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次作战的难点在于包括弗罗斯特兄弟在内的4个敌方BOSS，此外敌方的杂兵实力也较强。在对付后出现的两个BOSS时，需要格外注意他们的格斗攻击。

MISSION 20
抗体コーラリアン击退



胜利条件	压制全部据点、坚持战斗一段时间
失败条件	我方任意据点陷落、自机被击破
任务说明	这一次的作战不仅要压制敌人的据点，而且还要考虑保卫己方的据点，因此不能让战斗拖延得过久。在对付随后出现的BOSS时，依然要集中火力将其中较弱的一个解决掉，然后再区对付移动速度较快的另一个。



MISSION 21
真ドラゴン破坏4



胜利条件	击破真龙
失败条件	自机被击破
任务说明	此次作战的难点有两方面，其一是按照规律转变状态的真龙，其二则是出现在战斗尾声的敌方双BOSS。在对付真龙的时候，不要急于对其本体发动直接攻击，需要先将杂兵清理掉以满足特殊攻击的必要条件，然后抓住真龙弱化的短暂机会用特殊攻击打击其头部弱点。战斗中还需要注意的是真龙随机发动的区域攻击，需要迅速脱离它的攻击范围。至于最后的双BOSS则是相当考验玩家技术的，如果在之前的战斗中感觉有些吃力，那么此一战只能自求多福了。要点还是在于精准的攻击和瞬间的迅速回避技巧。

MISSION 22
バルドナ・ドライブ停止

胜利条件	击落敌方100架机体
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	战斗初期的敌人并不难对付，难就难在最后的BOSS战中，就算出战的己方机体实力十分强劲，也无法在战斗中占到优势。对付敌方BOSS最好的办法是选择近战能力较强的多蒙和东方不败两人作为僚机，通过二人对敌人进行牵制，然后伺机在远距离上进行定点打击。

MISSION 23
ノルブ夺还



胜利条件	敌全灭
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	这次战斗的难点不大，只要在对付敌人的同时确保母舰安全即可。如果想获得高评价，那么就要迅速破坏战场中的力场发生器。

MISSION 24
D.O.M.E.接触



胜利条件	母舰到达指定地点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	本次的任务是为前进的母舰护航，对于前来干扰的敌人一定要优先消灭。至于敌方战舰，只要按照导航指引前进即可找到。

MISSION 25
ゾーン突入

胜利条件	母舰到达指定地点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	战斗的难点在于分散行动的己方母舰，需要确保它们均不会被击沉，因此需要通过不断奔袭来实现。

MISSION 26
エウレカ救出2



胜利条件	母舰到达指定地点
失败条件	母舰被击沉、自机被击破
任务说明	这次战斗中敌人的数量多得夸张，因此需要守在母舰附近进行全方位保护。此外，地图上白色区域内的敌人是一定要优先消灭的，避免不必要的损失。

MISSION 27
アクシズ阻止

胜利条件	敌全灭
失败条件	友军伤亡达到50%以上、自机被击破
任务说明	消灭敌人的任务并不难，难就难在需要守护的友军部队，建议用复数导弹锁定攻击来对付敌人，效率会更高些。

MISSION 28
アクシズ阻止2



胜利条件	敌全灭
失败条件	自机被击破
任务说明	这场战斗可谓游戏中的一场恶仗，对方有两台以机动性见长的机型以及一部重火力的机动装甲。战斗开始后需要优先击破乔尼，并且时刻注意机动装甲发射的大威力光束。此外，如果敌人释放了浮游炮，还需要优先将这些浮游炮破坏，不然就会陷入被动之中。

MISSION 29
バルドナドライブ停止2

胜利条件	击破目标
失败条件	自机被击破
任务说明	攻击力强大是最终BOSS的最大特点，因此在这场战斗中最好选用机动性较好的机型，僚机方面则推举多蒙和东方不败二人。战斗的要点在于确保回避敌人的攻击，待敌人出现较大的破绽时一定要迅速用重火力猛轰，这是削减其AP的最好时机。





SD高达G世纪 战魂		NBGI	策略
PS2	SDガンダムジージェネレーション スピリッツ		日版
	2007年11月29日	1人	6800日元
	无对应周边		

将描写“宇宙世纪”高达故事的系列作品尽数收录并单独制作成一款游戏，这曾经是许多高达游戏迷最大的愿望。而这款有 NBGI 倾力打造的重量级作品终于让无数人的梦想成为了现实。相比系列的以往作品，我们可以在这款游戏中看到全新的机体建模、更为合理的开发关系树以及诸多出现在原作中的细节。而最令人感动的，无疑是将许多未曾动画化的小说、漫画作品也收入到游戏中。对于执念于“宇宙世纪”正统高达作品的玩家来说，本作绝对是值得珍藏的互动资料集，是一部反映宇宙世纪高达传奇故事的史诗。

系统解说

操作简介

由于本作的操作方式继承了《SD高达G世纪》系列”一贯的传统，故详细键位功能就不再赘述。游戏中存在一些有助于玩家攻关的微操作，对于热衷系列游戏的玩家来说，熟悉这些操作是十分必要的。

START+SELECT+L+R	快速复位游戏
(对话时)按住×键	加快对话速度
L1/R1+□	在玩家部队单元中进行切换
按下L3	显示HP及EN等信息诸元，标注“！”则表示为关键角色
□+十字键	快速移动光标

部队编成

本作秉承系列一贯的传统，部队的编成方式是以战舰为核心展开的。在游戏中，玩家的部队编成方式分为MASTER和GROUP两种，前一种作为玩家在战场上最活跃的战斗单元出现，后一种则以群体小队的形式存在。玩家在战斗开始前的部队编成界面中可以自由选择将现有的角色和各类机体搭配编入MASTER或GROUP中。



MASTER

所谓MASTER，即为游戏中的独立作战单元，被编入MASTER的机体不会受到战舰的指挥束缚，并且可以在每回合开始时自动回复一定程度的HP和EN。MASTER单元的机体（以下简称MASTER机）在战场上起到十分明显的先锋作用，其战斗力也高于受战舰指挥的普通作战单元。因此，将强力机体和角色编入MASTER单元往往可以以最大限度地发挥此类编成的作用。玩家部队在本作的自由编成部队中只允许存在一台MASTER机。



GROUP

此类部队的编成较MASTER相比要传统得多，也是系列游戏中最为常见的部队编成方式。在游戏中，玩家首先需要指定一艘战舰作为GROUP的作战核心，然后才能够依托战舰为当前的战斗部队配置驾驶员和各类作战机体。为了能够更好地发挥战舰的作用，玩家还需要根据各种职能为战舰配备一定数量的成员。有关舰内成员的职能介绍请参考表格。

作为GROUP战斗部队的主要战斗力，小队的编成是相当重要的。依托战舰存在的每个作战小队通常由3～4名成员组成，小队内由一名队长作为领队。一艘战舰中可以搭载的小队数量以及单一小队内成员数视战舰的搭载能力而决定。

战舰成员作用一览

职务	作用
舰长	主要对作战小队的指挥、攻击支援作用的发挥效果都会产生影响，推荐配置指挥值及魅力值高的角色担任。
副长	主要对战斗区域的控制有较大的影响，推荐配置指挥、通信及操舵能力较高的角色担任。
通信	主要对攻击时的命中率有较大的影响，推荐配置通信能力高的角色担任。
操舵	主要对战舰的行动能力以及回避率有较大的影响，推荐配置操舵能力高的角色担任。
整备	主要对舰内作战机体的维护效率有较大的影响，推荐配置整备值高的角色担任。
ゲスト	主要对舰内驾驶员的MP回复速度有较大的影响，推荐配置魅力值较高的角色担任。

机体开发

游戏中的机体开发主要以升级的方式进行。玩家通过在作战中不断击破敌机可以令己方的机体升级，当满足必要的等级条件后，便可以开发更高级别的强力机体。游戏中的各类机体秉承原作中的派系和出现时间，存在数量众多的开发分支。玩家通过不断将现有的机体升级和开发可以开启更多的分支系列。成功开发后的机体会自动登录到生产列表中，以便随时制造。具体的机体开发关系请参考后面表格。

机体设计

除了通过为机体升级来达到开发新机型，我们还可以通过机体设计系统来获得一些不易用开发手段得到的机体。机体的设计需要满足的最基本条件是玩家的部队中存在两种不同的机体，且这两种机体均已进行过生产登录。此外，机体的设计还需要满足一定的规律，这个规律通常是按照相关联机种的各类属性来判定的。具体的机体设计规律请参考后面表格。





生产登录

机体的生产登录是设计新机型以及大批量制造的基本保证。生产登录的方法共有三种：

1. 开发出新的机型，随后自动登录到生产列表。

2. 设计出新的机型，随后自动登录到生产列表。

3. 令剧情关卡中出现的 NPC 角色机体提升至 S 级（敌我双方均可），过关后自动登录到生产列表。

机体捕获

战斗中捕获敌方的机体可谓游戏中的一大亮点。对于某些不易开发或设计出来的机型，从战场上直接捕获是最好的获得手段。捕获的条件比较容易成立，只要将敌方的战舰击破，那么依托于该敌方战舰存在的敌机就会自动投降（有白旗标识）并停止任何行动，如果这些已经投降的敌方机体在己方战舰的回收范围内，便可被战舰回收，成为俘虏。需要说明的是，回收敌方投降的机体需要占据一定数量的捕获空间，而这些捕获空间则是根据战舰的大小而定的。被回收后的俘虏无法直接在战场上使用，更无法立即抛弃。因此如果战场上存在的投降敌机较多，就要根据己方战舰的捕获空间合理安排回收对象。

此外，当作为友军的 NPC 战舰不幸被击沉后，该战舰上的友军机体同样会举起白旗。这些友军机体可以被回收，但无法成为俘虏，只能占据己方战舰内空余的出击位置。与被俘敌机不同的是，被成功回收的友军机体是可以直接使用的。



系统评价

本作引入了自《SD 高达 G 世纪 Portable》首度出现的哈罗（ハロ）评价系统。玩家在战场上所获得的分数会反应到画面左上角哈罗的颜色上，而哈罗颜色的变化则会令角色获得的经验值成倍提升。此外，系统评价还影响到对原作角色以及强化部件的获得。在游戏中，原作里存在的各个角色按照能力高低分为不同的价值，只有玩家在当前的篇章内累计达到一定的分数才能够获得角色。如果想让阿姆罗和夏亚这样的王牌驾驶员加入自己的部队，那么就一定要想尽办法在游戏中拿到高分数。



MP系统分析

作为系列中一直存在的系统，MP 在战斗中的地位可谓相当重要。这个系统不仅直接反映出角色的性格特征和能力特点，还左右着一些机体性能的发挥。相比其他游戏中同样存在的 MP 系统，《SD 高达》中的 MP 有很大的不同。以本作为例，表示 MP 的状态槽由三种不同的颜色分别占据着，三种颜色各代表一种状态，这三种状态依托角色在战场上的行动表现发生实时变化，从而反映出角色的战斗状态，而角色的战斗状态又以"气"的形式表现出来，影响着角色的各种能力发挥。





蓝色	弱气
绿色	普通
红色	强气

角色的MP性格分析

性格	气的分布
普通	蓝30%、绿40%、红30%
强气	蓝30%、绿30%、红40%
弱气	蓝40%、绿40%、红20%
冷静	蓝20%、绿60%、红20%
激情	蓝40%、绿20%、红40%
强化	蓝45%、绿10%、红45%
平稳	绿100%
狂气	红100%
恐慌	蓝100%



MP的变化

角色在战场上的各种行动会直接导致 MP 状态发生变化。一般来说，命中、击破敌机敌机或成功回避敌人的攻击均会令 MP 得到提升。相反，如果被敌人击中或者没有命中敌机则会导致 MP 下降。三种颜色的气力特征并存意味着角色的 MP 属于正常范围内。如果此时连续击破敌机，便有可能令 MP 被提升至 MAX 状态，即"超强气"。进入超强气状态后的角色如果继续发动攻击，必定会发动会心一击（クリティカル），只要以超强气状态击破任何敌机，即可令当前状态晋级。角色保持超强气状态击破敌机的晋级会持续四个阶段，即"壹、贰、叁、超一击"。当进入"超一击"状态后，对任何角色成功实施攻击均会发动"超级会心一击"，此时的攻击力提升至极限，是对付敌方 BOSS 级角色的最好手段。不过，一旦"超一击"发动完毕，MP 就会自动回落到普通状态。在战场上被连续命中且不被击破的情况下，有极大的可能导致 MP 降为 0，此时气力状态表现为"混乱"，角色的各项行动能力都会变得十分糟糕，只有回到战舰中重新提升 MP 才能继续作战。

关于角色

游戏中可供玩家选用的角色分为两大类，即原创角色和系列原作角色。这其中，作为原作中存在的角色需要玩家在相对应的篇章中获得一定的分数来获得，或者当角色收集率达到一定程度后才能出现。至于原创角色，则大多数是来自当年被视为系列巅峰之作的《G 世纪 F》中的那些原创角色。在本作中，这些原创角色中的一部分作为初始角色可以被玩家直接选用，而更多的原创角色则需要使用"入队"指令来招募，并且这种招募手段得到的原创角色是随机的。因此，想要获得潜质较高的角色，S/L 大法的使用是不可避免了。

关于战舰

能力得到大幅度强化

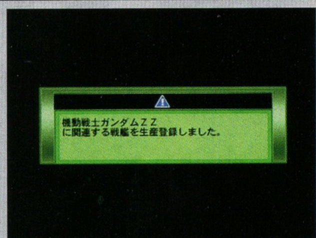
本作中战舰的地位被大幅度提高，而并不再仅仅像以往作品那样只是充当各类机体的活动补给基地。战舰能力得以提高的最直观表现在于占据的战场空间更大以及战舰的攻击手段也更为丰富。本作中战舰不仅可以用多种手段对正前方的敌人发动攻击，还可以向后方进行自卫射击。因此在战斗开始时针对战舰的排兵布阵就显得十分重要。

战舰的弱点

游戏中的战舰还多出了另外一项设定，这就是战舰的弱点，即PINPOINT。游戏中，当光标移动到战舰的PINPOINT位置时，此部位会立即有特别的提示，如果直接攻击战舰的此处即可对其造成极大的伤害。



战舰的建造



在游戏中出现的绝大多数战舰均可以为玩家所用。相比开发设计较为繁杂的各类MS和MA，战舰的建造条件可谓宽松得多。玩家只要在游戏中完成对应某一部作品的篇章，故事中出现的战舰便会自动登录到生产列表中。

战舰的选择

战舰是整支部队的核心，玩家的主力部队必须要依托战舰才能够存在并更好地发挥战术作用，因此在战斗开始前一定要选择一艘性能卓越的战舰。通常来说，能够适应全部地形的万能型战舰是玩家的首选。如果觉得在游戏初期无法确保己方战舰的安全，那么在战舰的选择上又要尽可能考虑那些HP较高、拥有良好攻防能力的战舰。此外，为了尽可能在一次战斗中派出更多的小型作战单元，战舰的搭载能力也要被考虑进去。

"一齐射击"与"舰炮支援射击"

作为游戏中针对战舰的武力强化，游戏中的战舰级作战单位普遍拥有"一齐射击"和"舰炮支援射击"指令。"一齐射击"是针对小型作战单位（如MS、MA等）的攻击指令，发动该指令时，允许战舰锁定并攻击射程以内的复数敌机。"舰炮支援射击"则是再现了舰炮对射场面的战舰间火力支援指令，发动该指令的战舰可以获得接邻的己方战舰的火力支援，最多可以实现三艘战舰对同一目标的火力打击。

小队支援

在游戏中，被编入同一个小队中的机体可以发动小队支援指令。发动小队支援的必要条件是小队成员必须置于队长的指挥范围之内，在这样的前提下，不论是主动攻击还是受到敌人袭击后的反击，均可发动小队支援。

对于MASTER机，小队支援的限制则更为宽松。只有我方的小型作战单位处于MASTER机的控制范围之内，均可在MASTER机发动攻击时为其提供火力支援。由此看来，当满足一定的条件时，将小队支援指令配合多个达到"超一击"状态的机体同时使用，可以在一次攻击中产生极为恐怖的破坏力，这也是对付强力BOSS的最好办法。

角色收集

角色姓名	所属篇章	出现条件
アイナ・サハリン	机动战士ガンダム 第08MS小队	角色收集率达到40%以上
赤鼻	机动战士ガンダム	角色收集率达到50%以上
アストナージ・メドッソ	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	所属篇章内累计得分达到400点
アナベル・ガトー	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー	角色收集率达到77%以上
アポリー・ベイ	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到400点
アムロ・レイ	机动战士ガンダム	所属篇章内累计得分达到3000点
アムロ・レイ	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到1700点
アムロ・レイ	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	所属篇章内累计得分达到1000点
アルフレッド・イズルハ	机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争	角色收集率达到35%以上
ウッソ・エヴィン	机动战士Vガンダム	所属篇章内累计得分达到2000点
ウモン・サモン	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到400点
エイガー	机动战士ガンダム0079	角色收集率达到45%以上
エイパー・シナプス	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー	所属篇章内累计得分达到1200点
エギーユ・デラーズ	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー	角色收集率达到60%以上
エマ・シーン	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到1400点
エルピー・プル	机动战士ガンダムZZ	所属篇章内累计得分达到2000点

角色姓名	所属篇章	出现条件
オリヴァー・マイ	机动战士ガンダムMSIGLOO 一年战争秘话	所属篇章内累计得分达到2500点
オリファー・イノエ	机动战士Vガンダム	所属篇章内累计得分达到400点
オンモ	机动战士クロスボーン・ガンダム スカルハート	所属篇章内累计得分达到400点
カイ・シデン	机动战士ガンダム	所属篇章内累计得分达到800点
カテジナ・ルース	机动战士Vガンダム	所属篇章内累计得分达到1700点
カミーユ・ビダン	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到3000点
カレン・ジョシュワ	机动战士ガンダム 第08MS小队	所属篇章内累计得分达到700点
カロッゾ・ロナ	机动战士ガンダムF91	角色收集率达到98%以上
ギギ・アンダルシア	机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ	所属篇章内累计得分达到1000点
ギニアス・サハリン	机动战士ガンダム 第08MS小队	角色收集率达到80%以上
キャラ・スーン（强化）	机动战士ガンダムZZ	所属篇章内累计得分达到400点
ギュネイ・ガス	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	角色收集率达到55%以上
ギリ・ガデューカ・アスピス	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到1800点
キンケドゥ・ナウ	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到2200点
クェス・パラヤ	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	角色收集率达到75%以上
クリスチーナー・マッケンジー	机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争	所属篇章内累计得分达到1000点

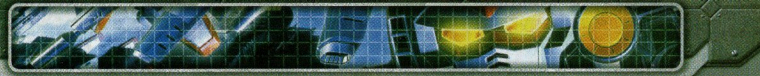


角色姓名	所属篇章	出现条件
グレミー・トト	机动战士ガンダムZZ	所属篇章内累计得分达到1200点
クロノクル・アシャー	机动战士Vガンダム	所属篇章内累计得分达到1400点
クワトロ・バジーナ	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到2600点
ケネス・スレッグ	机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ	所属篇章内累计得分达到400点
ケビン・フォレスト	机动战士ガンダム シルエットF91	所属篇章内累计得分达到400点
ケン・ビーダーシュタット	机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles	所属篇章内累计得分达到1600点
コウ・ウラキ	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー	所属篇章内累计得分达到2000点
サウス・バニング	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー	所属篇章内累计得分达到800点
ザビーネ・シャル	机动战士クロスボーン・ガンダム	角色收集率达到68%以上
サラ・ザビアロフ	机动战士Zガンダム	角色收集率达到25%以上
シーブック・アノー	机动战士ガンダムF91	所属篇章内累计得分达到1000点
シーマ・カラハウ	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー 宇宙の蜉蝣	所属篇章内累计得分达到1500点
ジェリド・メサ	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到1000点
シェルフ・シェフィールド	机动战士ガンダム シルエットF91	所属篇章内累计得分达到800点
シド・アンバー	机动战士ガンダム シルエットF91	所属篇章内累计得分达到700点
シャア・アズナブル	机动战士ガンダム	所属篇章内累计得分达到2500点
シャア・アズナブル	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	所属篇章内累计得分达到800点
シャクティ・カリン	机动战士Vガンダム	角色收集率达到85%以上
ジュドー・アーシタ	机动战士ガンダムZZ	所属篇章内累计得分达到2500点
ジョニー・ライデン	机动战士ガンダム	角色收集率达到10%以上
シロー・アマダ	机动战士ガンダム 第08MS小队	所属篇章内累计得分达到1000点
スレッガー・ロウ	机动战士ガンダム	所属篇章内累计得分达到1200点
チェーン・アギ	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	角色收集率达到70%以上
チャック・キース	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー	所属篇章内累计得分达到400点
デトローフ・コッセル	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー 宇宙の蜉蝣	所属篇章内累计得分达到700点
デフ・スタリオン	机动战士ガンダムF90	所属篇章内累计得分达到1000点
テリー・サンダースJr.	机动战士ガンダム 第08MS小队	所属篇章内累计得分达到400点
トゥインク・ステラ・ラベラドゥ	机动战士クロスボーン・ガンダム スカルハート	所属篇章内累计得分达到1200点
トキオ・ランドール	机动战士ガンダム シルエットF91	所属篇章内累计得分达到1000点
トビア・アロナクス	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到2500点
トビア・アロナクス	机动战士クロスボーン・ガンダム スカルハート	所属篇章内累计得分达到1500点
ドレル・ロナ	机动战士ガンダムF91	所属篇章内累计得分达到600点
ナヴィ	机动战士ガンダムF90	所属篇章内累计得分达到400点
ナナイ・ミゲル	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	角色收集率达到65%以上
ニナ・パープルトン	机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー	所属篇章内累计得分达到1600点
ニムバス・シュターゼン	机动战士ガンダム外传 THE BLUE DESTINY	所属篇章内累计得分达到800点
ノエル・アンダーソン	机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles	所属篇章内累计得分达到1200点
ノリス・パッカード	机动战士ガンダム 第08MS小队	角色收集率达到72%以上
バーナード・ワイズマン	机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争	所属篇章内累计得分达到400点
バーンズ・ガーンズバック	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到1000点
パプテマス・シロッコ	机动战士Zガンダム	角色收集率达到95%以上

角色姓名	所属篇章	出现条件
ハマーん・カーン	机动战士Zガンダム	角色收集率达到88%以上
ハヤト・コバヤシ	机动战士ガンダム	所属篇章内累计得分达到400点
ハリソン・マディン	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到800点
ハロ	机动战士ガンダム	角色收集率达到100%以上
ヒデト・ワシヤ	机动战士ガンダムMSIGLOO 一年战争秘话	所属篇章内累计得分达到400点
ビルギット・ピリヨ	机动战士ガンダムF91	所属篇章内累计得分达到400点
ファラ・グリフォン(强化)	机动战士Vガンダム	所属篇章内累计得分达到700点
フォウ・ムラサメ	机动战士Zガンダム	角色收集率达到82%以上
フォルド・ロムフェロー	机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに…	所属篇章内累计得分达到1500点
ブライト・ノア	机动战士ガンダム	所属篇章内累计得分达到1600点
ブライト・ノア	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到1900点
ブライト・ノア	机动战士ガンダム 逆袭のシャア	所属篇章内累计得分达到600点
プルツー	机动战士ガンダムZZ	角色收集率达到62%以上
ベラ・ロナ	机动战士ガンダムF91	所属篇章内累计得分达到800点
ベラ・ロナ	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到700点
ベルトーチカ・イルマ	机动战士Zガンダム	角色收集率达到20%以上
ベルナデット・ブリエット	机动战士クロスボーン・ガンダム	角色收集率达到92%以上
ヘルベルト・フォン・カスペン	机动战士ガンダムMSIGLOO 默示录0079	所属篇章内累计得分达到1400点
マーベット・フィンガーハット	机动战士Vガンダム	所属篇章内累计得分达到1100点
マシュマー・セロ(强化)	机动战士ガンダムZZ	所属篇章内累计得分达到800点
マスター・ピース・レイヤー	机动战士ガンダム外传 コロニーの落ちた地で	角色收集率达到15%以上
マット・ヒーリィ	机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles	所属篇章内累计得分达到2000点
マフティー・ナビーユ・エリン	机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ	所属篇章内累计得分达到800点
マリオン・ウェルチ	机动战士ガンダム外传 THE BLUE DESTINY	所属篇章内累计得分达到1500点
マルティン・プロホノウ	机动战士ガンダムMSIGLOO 一年战争秘话	所属篇章内累计得分达到900点
マレット・サンギーヌ	机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに…	所属篇章内累计得分达到1100点
ミネバ・ラオ・ザビ	机动战士Zガンダム	角色收集率达到75%以上
ミユ・タキザワ	机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに…	所属篇章内累计得分达到400点
メイ・カーウィン	机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles	所属篇章内累计得分达到400点
モーリン・キタムラ	机动战士ガンダム外传 THE BLUE DESTINY	所属篇章内累计得分达到400点
モニク・キャディラック	机动战士ガンダムMSIGLOO 一年战争秘话	所属篇章内累计得分达到1900点
ヤザン・ゲーブル	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到2200点
ユウ・カジマ	机动战士ガンダム外传 THE BLUE DESTINY	所属篇章内累计得分达到1100点
ユウキ・ナカサト	机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles	所属篇章内累计得分达到800点
ヨハン・エイブラハム・レビル	机动战士ガンダム	所属篇章内累计得分达到2000点
ララァ・スン	机动战士ガンダム	角色收集率达到99%以上
リィナ・アーシタ	机动战士ガンダムZZ	角色收集率达到30%以上
リョウ・ルーツ	GUNDAM SENTINEL	角色收集率达到90%以上
ルース・カッセル	机动战士ガンダム外传 宇宙、闪光の果てに…	所属篇章内累计得分达到700点
ルー・ルカ	机动战士ガンダムZZ	所属篇章内累计得分达到1600点
レイラ・ラギオール	机动战士ガンダム シルエットF91	所属篇章内累计得分达到600点
レーン・エイム	机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ	所属篇章内累计得分达到600点
レコア・ロンド(エゥーゴ)	机动战士Zガンダム	所属篇章内累计得分达到700点
ローズマリー・ラズベリー	机动战士クロスボーン・ガンダム	所属篇章内累计得分达到1400点

战舰生产

战舰名称	花费资金	体积	搭载数	HP	EN	攻击	防御	机动	移动	宇	空	地	面	水
アーガマ	130200	L	2×4	37500	96	45	24	7	7	B	B	–	–	–
アーガマ改	130200	L	2×4	37500	96	45	24	7	7	B	B	–	–	–
アイリッシュ	46800	L	1×4	27500	95	41	24	7	6	A	–	–	–	–
アウドムラ	63500	3L	2×4	28800	86	39	22	6	9	–	A	–	–	–
アドミラル・ティアンム	182800	2L	2×4	40000	140	47	27	7	8	B	B	–	–	–
アドラステア	288500	3L	3×4	42500	140	49	28	8	6	B	B	B	–	B
アマルテア	74300	L	2×3	28800	115	44	23	7	6	A	B	–	–	–
アルビオン	128100	L	2×4	35000	97	44	23	7	7	B	B	–	–	–
アレキサンドリア	49500	L	2×3	27500	105	43	25	6	6	A	–	–	–	–
ヴァルキューレ	29400	M	1×4	23200	84	38	16	7	5	A	–	–	–	–
エイジャックス	182800	2L	2×4	40000	140	47	27	7	8	B	B	–	–	–
エンドラ	51300	M	2×3	26300	110	42	21	7	6	B	B	–	–	–
エンドラⅡ	60500	M	2×3	27500	110	42	22	7	6	B	B	–	–	–
ガウ	39000	L	2×3	27500	72	36	15	6	9	–	A	–	–	–
ガウンランド	49500	M	2×3	27500	110	40	24	6	6	A	–	–	–	–
カミオン	10200	2S	1×2	15000	60	26	14	5	5	–	–	A	–	–
カリスト	49800	M	1×4	25000	111	42	24	6	5	A	B	–	–	–
キャリー・ベース	56300	L	2×4	26300	110	43	20	7	6	B	B	–	–	–
ギャロップ	20300	M	1×3	20300	54	31	14	6	7	–	–	A	B	–
グラーフ・ツェペリン	38200	M	1×4	26900	79	40	20	6	6	A	–	–	–	–
クラップ	72000	L	2×3	28800	105	43	23	7	6	B	B	–	–	–
グレイファントム	61000	L	2×3	28800	82	41	17	6	6	B	B	–	–	–
グワジン	133700	3L	2×4	40000	108	46	25	5	8	A	–	–	–	–
グワダン	209100	3L	3×3	46300	140	48	28	5	8	A	–	–	–	–
グワデン	133700	3L	2×4	40000	108	46	25	5	8	A	–	–	–	–
グワンバン	207000	3L	3×3	46900	116	49	28	7	8	A	–	–	–	–
コロンブス	27600	S	2×4	20700	144	33	12	7	8	A	–	–	–	–
鱼の骨	13100	S	1×3	17500	55	28	13	9	4	A	–	–	–	–
サダラーン	213400	3L	3×3	44400	120	47	26	8	8	B	B	–	–	–
ザムス・ガル	293000	3L	3×4	48200	120	51	29	7	8	B	B	–	–	–
ザムス・ジェス	75100	L	2×3	30000	97	42	23	6	6	B	B	–	–	–
ザムス・ナーダ	49800	M	1×4	26300	89	41	21	6	5	B	B	–	–	–
サラブレッド	64100	L	2×4	30200	82	43	18	7	6	B	B	–	–	–
サラミス(0079)	21200	M	1×4	22500	87	31	14	7	5	A	–	–	–	–
サラミス(0083)	21600	M	1×4	22500	86	32	14	7	5	A	–	–	–	–
サラミス改	32600	M	1×4	23800	89	39	21	7	5	A	–	–	–	–
ザンジバル	62800	L	1×4	31300	102	41	18	7	6	B	B	–	–	–
サンドラ	51300	M	2×3	26300	110	42	21	7	6	B	B	–	–	–
ジークフリート	29400	M	1×4	23200	84	38	16	7	5	A	–	–	–	–
シノーペ	13100	S	1×3	17500	55	28	13	9	4	A	–	–	–	–
ジビア	64300	M	1×3	33800	118	46	20	5	6	A	–	–	–	–
ジャンヌダルク	213800	2L	2×4	40000	140	47	27	7	8	B	B	–	–	–
スードリ	63500	3L	2×4	28800	86	39	22	6	9	–	A	–	–	–
スクイード	177600	3L	3×4	38800	125	46	27	8	8	A	A	–	–	–
スペース・アーク	53100	L	1×4	28200	110	41	23	7	6	B	B	–	–	–
スワメル	23000	M	1×4	23200	89	33	15	7	5	A	–	–	–	–
ダブデ	31000	L	1×3	25000	105	37	16	6	6	–	–	A	–	–
チベ	36400	M	1×4	26300	79	39	19	6	6	A	–	–	–	–
チベ改	47500	M	1×4	27500	91	42	24	6	6	A	–	–	–	–
ドゴス・ギア	158700	3L	3×3	42500	110	47	27	7	8	A	–	–	–	–
ドロス	234000	3L	3×4	62500	128	45	12	6	6	A	–	–	–	–
ドロワ	234000	3L	3×4	62500	128	45	12	6	6	A	–	–	–	–
ネエル・アーガマ	138300	L	2×4	37500	135	46	26	7	7	B	B	–	–	–
バーミンガム	62000	L	2×3	32500	102	42	22	7	6	A	–	–	–	–
パプア	20200	M	2×4	18800	144	30	12	7	7	A	–	–	–	–
ハリオ	46800	L	2×3	27500	105	40	24	6	6	A	–	–	–	–
ビッグ・トレー	32400	L	1×4	25000	102	37	16	5	7	–	–	A	A	–
ファルメル	31600	M	1×4	25000	89	37	17	7	5	A	–	–	–	–
ブランリヴァル	97700	L	2×4	34100	90	45	20	7	7	B	B	–	–	–
ブレイウッド	22400	S	1×4	22500	100	33	15	7	5	A	–	–	–	–
ホワイトアーク	23100	S	1×4	20000	80	33	14	9	5	B	B	–	–	–
ホワイトベース	93000	L	23	32500	90	43	19	7	7	B	B	B	–	–
マザー・バンガード	160200	2L	2×4	36300	110	47	25	12	8	A	A	–	–	–
マゼラン	32200	M	1×4	24400	88	39	16	7	5	A	–	–	–	–
マディア	0	S	1×4	20000	60	30	14	6	6	–	A	–	–	–



战舰名称	花费资金	体积	搭载数	HP	EN	攻击	防御	机动	移动	宇	空	地	面	水
ミデア	23100	S	1×3	20000	48	30	14	8	7	—	A	—	—	—
ミンドラ	51300	M	2×3	26300	110	42	21	7	6	B	B	—	—	—
ムサイ	23000	M	1×4	23200	89	33	15	7	5	A	—	—	—	—
ムサイ改	34800	M	1×4	25000	89	39	21	7	6	A	—	—	—	—
ムサイ后期型	31800	M	1×4	24400	89	38	17	7	6	A	—	—	—	—
ムサカ	45700	M	2×3	26300	115	41	22	6	6	A	—	—	—	—
メーインヘイム	0	M	1×4	20000	60	30	14	6	6	A	—	—	—	—
メロウド	63500	3L	2×4	28800	86	39	22	6	9	—	A	—	—	—
木星帝国军战舰	39800	M	1×4	28800	100	38	23	8	5	A	—	—	—	—
ヨーツンヘイム	22200	L	3×4	20680	159	33	17	5	5	A	—	—	—	—
ラー・カイラム	182800	2L	2×4	40000	140	47	27	7	8	B	B	—	—	—
ラーディッシュ	46800	L	1×4	27500	95	41	24	7	6	A	—	—	—	—
ラステオ	288500	3L	3×4	42500	140	49	28	8	6	B	B	B	—	B
リーンホース	75700	L	2×4	28800	110	43	23	9	6	B	B	—	—	—
リーンホースJr.	239900	2L	3×4	41300	125	50	26	8	8	B	B	—	—	—
リシテア	131300	2L	2×4	33800	110	44	25	8	6	B	B	B	—	B
リトルグレイ	32000	M	3×4	21700	110	37	22	8	6	A	—	—	—	—
RFムサイ	38200	M	1×4	25500	84	42	18	7	6	A	—	—	—	—
リリー・マルレーン	68000	L	1×4	32500	102	42	22	7	6	B	B	—	—	—
レウルーラ	241200	2L	3×3	47500	100	50	29	6	8	A	—	—	—	—
ロンバルディア	49800	L	2×4	28800	105	39	23	6	6	A	—	—	—	—



编号	部件等级	部件名称	使用效果
1	铜	耐冲击性强化回路Ⅰ	HP值+10%
2	银	耐冲击性强化回路Ⅱ	HP值+15%
3	金	耐冲击性强化回路Ⅲ	HP值+20%
4	铜	バッテリー	EN值+10%
5	银	パワーバッテリー	EN值+15%
6	金	ハイパワーバッテリー	EN值+20%
7	铜	Eパック	EN消耗量-10%
8	银	エネルギーCAP	EN消耗量-15%
9	金	プロペラント・タンク	EN消耗量-20%
10	银	ナノスキン装甲	每回合HP自动回复5%
11	金	スーパーナノスキン装甲	每回合HP自动回复10%
12	银	携带用ソーラーパネル	每回合EN自动回复5%
13	金	ララアの意志	每回合EN自动回复10%
14	铜	出力リミッター解除ユニットⅠ	攻击+5、EN消耗量+5%
15	银	出力リミッター解除ユニットⅡ	攻击+10、EN消耗量+10%
16	金	出力リミッター解除ユニットⅢ	攻击+15、EN消耗量+15%
17	铜	ガンダリウムα	防御+5、机动-1
18	铜	ガンダリウムβ	防御+10、机动-3
19	银	ガンダリウムγ	防御+15、机动-5
20	银	强化型ガンダリウム	防御+20、机动-7
21	金	ネオ・ガンダリウム	防御+25、机动-9
22	白金	レア・ガンダリウム	防御+30、机动-10
23	银	ウイングバインダー	机动+5、防御-1
24	金	シェルフノズル	机动+10、防御-3
25	白金	フレキシブルウイングノズル	机动+15、防御-5
26	金	マグネットコーティング	攻击/防御/机动+5
27	白金	オーバーロードチップ	攻击/防御/机动+10
28	铜	ブースター	移动力+2
29	银	メガ・ブースター	移动力+3
30	金	ギガ・ブースター	移动力+4
31	白金	テラ・ブースター	移动力+5
32	白金	エクセル・ブースター	移动力+7
33	银	超高感度ディスクレドームⅠ	EWAC作用范围+3
34	金	超高感度ディスクレドームⅡ	EWAC作用范围+4
35	白金	超高感度ディスクレドームⅢ	EWAC作用范围+5
36	铜	スナイパーセンサーⅠ	射击+5
37	银	スナイパーセンサーⅡ	射击+10
38	金	スナイパーセンサーⅢ	射击+15
39	铜	近接战斗用プログラムⅠ	格斗+5
40	银	近接战斗用プログラムⅡ	格斗+10
41	金	近接战斗用プログラムⅢ	格斗+15
42	金	简易OS	射击/格斗/反应+5
43	白金	バイオコンピューター	射击/格斗/反应+10
44	铜	サイコ・コントロールシステム	觉醒值+10
45	银	バイオ・コントロールシステム	觉醒值+20
46	金	サイコフレーム	觉醒值+30
47	白金	サイコフレーム改	觉醒值+50
48	金	バイオ・センサー	觉醒值+20、反应+10
49	银	クェスの思念	觉醒值固定为50
50	金	ハマーンの思念	觉醒值固定为70
51	白金	カミーユの思念	觉醒值固定为100
52	白金	ドーピング剂投与装置	觉醒值+30、性格变更
53	银	第一世代AI学习机能	机体获得经验值+10%
54	金	第二世代AI学习机能	机体获得经验值+20%
55	白金	第三世代AI学习机能	机体获得经验值+30%
56	银	ラーニングマシンⅠ	驾驶员获得经验值+5%
57	金	ラーニングマシンⅡ	驾驶员获得经验值+10%
58	白金	ラーニングマシンⅢ	驾驶员获得经验值+15%
59	银	耐ビームコーティング	BEAM1伤害减半、BEAM格斗伤害减半
60	金	Ⅰフィールド(弱)	BEAM1伤害无效化、BEAM2伤害
61	金	Ⅰフィールド(强)	BEAM1、2伤害无效化、BEAM3伤害减半
62	银	バリア・コーティング	经受1次MAP兵器攻击伤害无效化
63	金	バリア・フィールド	经受MAP兵器伤害无效化
64	金	フルアーマーシステム	经受普通格斗及实弹系攻击伤害-50%
65	白金	チョバムアーマー	经受普通格斗及实弹系攻击伤害-70%
66	铜	ビーム・ジェネレーターα	BEAM系兵器攻击力+5%
67	银	ビーム・ジェネレーターβ	BEAM系兵器攻击力+10%
68	金	ビーム・ジェネレーターγ	BEAM系兵器攻击力+15%
69	银	フィールドジェネレーターⅠ	MAP兵器威力+10%
70	金	フィールドジェネレーターⅡ	MAP兵器威力+20%
71	白金	フィールドジェネレーターⅢ	MAP兵器威力+30%
72	白金	フィールドリミッター	发动MAP兵器攻击时不会击破目标
73	银	ショートレンジ・モーター	发动格斗系攻击时命中率+15%
74	银	ダミー机能	选择回避指令时回避率+10%
75	白金	A.Rチップ搭载	防御/机动/反应+10
76	白金	C.Rチップ搭载	攻击/格斗/射击+10
77	金	ALICE机能	防御+20(HP低于20%时发动)
78	金	ビームフラッグ搭载	小队指挥范围+3
79	银	リング・サイコミュ	性格变更、MP变动值减半
80	银	ジオン十字勋章	进入敌人射程后受到攻击的概率增加
81	银	ステルスシステム	进入敌人射程后受到攻击的概率减小
82	白金	ビーム搅乱幕展开ポッド	增加“搅乱幕”指令(只限战舰或长机)
83	白金	ミノフスキー粒子散布机体	增加“散布”指令(只限战舰或长机)
84	银	ブースト・スラスター	宇宙适应性+1
85	银	ミノフスキー・クラフト	空中适应性+1
86	银	ホバー・ブースター	地面/水上适应性+1

编号	部件等级	部件名称	使用效果
87	银	スケイル・エンジン	水中适应性+1
88	白金	アストナージ・エンジン	攻击、机动+40
89	白金	高性能火药	实弹系兵器攻击力+20%
90	白金	大容量弹药カートリッジ	实弹系兵器EN消耗量−50%
91	白金	アンリミテッド	攻击力/EN消耗量提升2倍
92	白金	プレミアム・EXAM	命中、回避、攻击力+20%
93	白金	プレミアム・ジェネレーター	BEAM系兵器攻击力+50%
94	白金	プレミアム・エネルギータンク	BEAM系兵器EN消耗量−50%
95	白金	プレミアム・エネルギーパック	EN全回复(EN降至10%以下时自行发动，仅限1次)
96	白金	プレミアム・ガンダリウム	防御+35
97	白金	プレミアム・スラスター	全地形性适应性+1
98	白金	プレミアム・クラフトエンジン	移动时不受地形效果影响

编号	部件等级	部件名称	使用效果
99	白金	プレミアム・ブースター	移动力+10
100	白金	プレミアム・リング・サイコミュ	每回合MP值自动回复10%
101	白金	プレミアム・ラーニングマシン	驾驶员获得经验值+20%
102	白金	プレミアム・サイコフレーム	反应+10、觉醒值固定为100
103	银	テム・レイ手制パーツ	攻击力+5、机动−20
104	金	ネオ・サイコミュシステム	命中/回避+10%
105	银	リング・サイコミュα	全小队MP变动值减半
106	金	リング・サイコミュβ	全小队MP变动值+10
107	白金	观测ポッド	战舰成员获得100%经验值
108	银	作业用ポッド	捕获范围+3
109	白金	增设ハンガーⅠ	战舰搭载小队数+1
110	白金	增设ハンガーⅡ	战舰搭载小队数+2

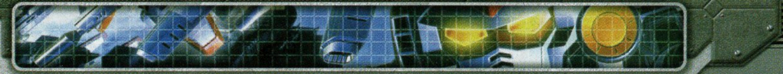


ア行

机体名称	(必要等级)进化与派生			
アクトザク	(2)ザクⅡ改	(3)ハイザック(联邦军式样)	(5)ザクⅢ	(20)ザク50
アッガイ	(3) アッグ	(4)アッグガイ	(4)ジュアッグ	(5)ゴッグ
アッグ	(3)アッガイ	(4)アッグガイ	(4)ジュアッグ	(5)ゴッグ
アッグガイ	(2)アッグ	(2)アッガイ	(3)ジュアッグ	(4)ゴッグ
アッザム(高达战记版)	(2)アッザム	(7)RFアッザム		
アッザム	(4)アッザム(高达战记版)	(8)RFアッザム		
アッシマー	(4)キハール			
アビゴル	(2)ジャバコ	(4)ザンネック	(4)ゲンガオゾ	
アビジョ	(3)アラナ	(4)クァバーゼ	(4)トトゥガ	
アプサラスⅡ	(2)アッザム	(5)アプサラス		
アプサラスⅢ	(3)アプサラスⅡ	(5)ビグザム		
アマクサ				
アラナ	(4)アビジョ			
α・アジール				
Ez8	(2)陆战型ガンダム			
Ex−Sガンダム	(2)Sガンダム	(8)ディープストライカー		
イフリート	(2)グフ	(4)ドム	(5)イフリート改	(6)ケンプファー
イフリート改	(2)イフリート	(4)ギャン		
ヴァゴン	(2)バタラ	(2)ペズ・バタラ	(3)ディオナ	(4)エレバド
ヴァル・ヴァロ	(3)ビグロ			
V2ガンダム	(2)Vガンダム	(6)V2アサルトバスター		
V2アサルトバスター	(2)V2ガンダム			
宇宙用高机动试验型ザク	(2)高机动型ザクⅡ	(4)リック・ドム		
STガン	(3)ジェガン			
エビル・S	(2)ゾンド・ゲー	(4)デナン・ゾン	(5)デナン・ゲー	(7)ダギ・イルス
エビル・ドーガ	(3)α・アジール	(5)ラフレシア		
エルメス	(4)ブラウ・ブロ	(6)キュベレイ		
エレゴレラ	(2)カングリジョ	(3)量产型ノーティラス		
エレバド	(2)バタラ	(2)ペズ・バタラ	(3)ヴァゴン	(3)ディオナ
エレファンテ				
オッゴ	(4)ザクⅠ	(4)ドラッツェ		

カ行

机体名称	(必要等级)进化与派生			
ガーベラ・テトラ	(3)GP01−Fb	(3)GP02	(3)GP03−S	
ガザC	(4)ガザD			
ガザD	(2)ガザC	(4)ガ・ゾウム		
ガズアル	(2)ガルバルディβ	(3)ガズエル		
ガズエル	(2)ガルバルディβ	(3)ガズアル		
ガ・ゾウム	(2)ガザD	(4)ズサ		
ガブスレイ	(2)キハール	(3) ハンブラビ		
ガリクソン	(2)战斗バイク乙タイプ	(2)战斗バイク甲タイプ		
ガルスJ	(2)グフ	(3)ズサ		
ガルバルディα	(3)ゲルググ	(3)ギャン	(4)ガルバルディβ	
ガルバルディβ	(3)ガルバルディα	(4)高机动型ガルバルディβ	(6)ガズアル	(6)ガズエル
ガンイージ	(3)ガンブラスター	(6)Vガンダム		
ガンキャノン	(2)量产型ガンキャノン	(4)ガンキャノンⅡ		
ガンキャノンⅡ	(2)ガンキャノン			
カングリジョ	(3)量产型ノーティラス			
ガンダム	(2)陆战型ガンダム	(3)G−3ガンダム	(3)ガンダム4号机	(5)フルアーマーガンダム
ガンダムNT1	(2)ジム・カスタム	(3)ガンダム	(5)ガンダムNT1−FA	(7)ネティクス
ガンダムNT1−FA	(2)ガンダムNT1	(5)ネティクス		
ガンダムF90 (2号机/D/A/S)	(2)Gキャノン	(4)ガンダムF90(フル装备)	(4)ガンダムF90V	(4)ガンダムF90Ⅱ
ガンダムF90(フル装备)	(2)ガンダムF90	(3)ガンダムF90V	(4)ガンダムF90Ⅱ	
ガンダムF90V	(2)ガンダムF90	(4)ガンダムF91		
ガンダムF90Ⅱ (I/L)	(2)ガンダムF90			
ガンダムF91	(2)ガンダムF90V			
ガンダム4号机	(3)ガンダム	(4)ガンダム4号 (Bst)	(4)ガンダム5号机	(5)ガンダム6号机
ガンダム4号机 (Bst)	(3)ガンダム	(3)ガンダム4号机	(4)ガンダム5号机	(5)ガンダム6号机
ガンダム4号机	(3)ガンダム	(4)ガンダム4号机	(4)ガンダム5号机(Bst)	(5)ガンダム6号机
ガンダム5号机 (Bst)	(3)ガンダム	(3)ガンダム5号机	(4)ガンダム4号机	(5)ガンダム6号机
ガンダム6号机	(3)ガンダム	(4)ガンダム4号机	(4)ガンダム5号机	(4)ガンダムNT1
ガンダム・ヘイズル	(2)ジム・クウエル	(4)ガンダム・ヘイズルーFA	(5)ガンダム・ヘイズル改	
ガンダム・ヘイズルーFA	(2)ガンダム・ヘイズル	(4)ガンダム・ヘイズル改		
ガンダム・ヘイズル改	(2)ガンダム・ヘイズル	(3)ガンダムMkⅡ	(4)バイアラン	(5)ヘイズル・ラー
ガンダムMkⅡ	(3)ガンダムMkⅡ (ティターンズ式样)	(4)ガンダムMkⅢ		
ガンダムMkⅡ (ティターンズ式样)	(2)ジム・クウエル	(2)バーザム	(3)ガンダムヘイズル改	(3)ガンダムMkⅡ
ガンダムMkⅢ	(2)ガンダムMkⅡ	(4)ガンダムMkⅣ		
ガンダムMkⅣ	(2)ガンダムMkⅢ	(4)ガンダムMkⅤ		
ガンダムMkⅤ	(2)ガンダムMkⅣ	(4)ドーベンウルフ		
ガンタンク	(2) 61式战车	(3)量产型ガンタンク	(4)ガンタンクⅡ	(6)ガンタンクR44
ガンタンクⅡ	(3)ガンタンク	(5)ガンタンクR44		
ガンタンクR44	(2)ガンタンク	(3)ガンタンクⅡ		
ガンブラスター	(3)ガンイージ	(6)Vガンダム		
キハール	(2)アッシマー	(4)ガブスレイ	(4)ハンブラビ	
ギラ・ドーガ	(4)ギラ・ドーガ改			
ギラ・ドーガ改	(2)ギラ・ドーガ	(4) メッサー		
ギャプラン	(4)ギャプラン改	(6)ギャプランTR−5		
ギャプラン改	(2)アッシマー	(3)ギャプラン		
ギャプランTR−5	(2)ギャプラン	(5)ファイバー		
ギャン	(3)ガルバルディα	(5)ギャン改	(7)RFギャン	
ギャン改	(2)ギャン	(4)R・ジャジャ		
キュベレイ	(2)量产型キュベレイ	(3)エルメス	(4)キュベレイMkⅡ (プル式样)	(4)キュベレイMkⅡ(プルツー式样)
キュベレイMkⅡ(プル式样)	(2)量产型キュベレイ	(3)キュベレイ	(3)キュベレイMkⅡ(プルツー式样)	(8)クィン・マンサ



キュベレイMkⅡ（プルツー式样）	(2)量产型キュベレイ	(3)キュベレイ	(3)キュベレイMkⅡ（プル式样）	(8)クィン・マンサ
ヨガンダム	(5)ペーネロペー			
グスタフ・カール	(2)ジェガン	(4)ヘビーガン		
グフ (2)ザクⅡJ型	(4)グフ・フライトタイプ	(6)グフ・カスタム	(8)RFグフ	
グフカスタム	(2)グフ	(3)イフリート	(4)ガルスJ	
グフフライトタイプ	(2)グフ	(3)ドム		
グランザム	(3)ビグザム			
グレート・ジオング	(4)パーフェクト・ジオング	(6)ビグザム	(8)ノイエ・ジール	(9)クィン・マンサ
クロスボーン・ガンダムX1	(2)フリント	(3)クロスボーン・ガンダムX2	(3)クロスボーン・ガンダムX1改	(5)クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1改	(2)クロスボーン・ガンダムX1	(3)クロスボーン・ガンダムX2	(6)スカルハート	
ゲゼ(ゲモン机)	(4)ガザC			
ゲドラフ	(3)ゾリディア	(5)ブルッケング		
ゲルググ	(3)高机动型ゲルググ	(4)ゲルググJ	(5)ゲルググM	(8)RFゲルググ
ゲルググキャノン	(3)ゲルググ			
ゲルググJ	(2)ゲルググ	(4)ゲルググM	(7)RFゲルググ	
ゲルググM	(2)ゲルググ	(3)ゲルググJ	(6)RFゲルググ	
ゲンガオゾ	(2)アビゴル	(4)ザンネック		
ケンプファー	(2)イフリート	(3)ゲルググ		
ゲーマルク	(4)ハンマ・ハンマ			
コア・イージー	(4)コア・ファイター	(7)コア・ブースター		
コア・ファイター	(4)セイバーフィッシュ	(5)コア・ファイターⅡ	(6)コア・ブースター	
コア・ファイターV	(2)コア・ファイター	(2)コア・ファイターⅡ	(2)コア・ファイターZZ	(4)コア・ファイターX1
コア・ファイターX1	(2)コア・ファイター	(2)コア・ファイターⅡ	(2)コア・ファイターZZ	(4)コア・ファイターV
コア・ファイターZZ	(2)コア・ファイター	(3)コア・ファイターⅡ	(5)コア・ファイターX1	
コア・ファイターⅡ	(2)コア・ファイター	(4)コア・ファイターZZ		
コア・ブースター	(2)コア・イージー	(2)コア・ファイター	(3)コア・ブースターⅡインターセプトタイプ	(6)Gディフェンサー
コア・ブースターⅡインターセプトタイプ	(2)コア・イージー	(3)コア・ブースター		
高机动型ガルバルディβ	(2)ガルバルディβ			
高机动型ゲルググ	(2)ゲルググ	(4)ガルバルディα		
高机动型ザクⅡ	(2)ザクⅡF型	(3)宇宙用高机动试验型ザク		
ゴッグ	(4)ズゴック	(5)ハイゴッグ		
ゴッゾーラ	(2)トムリアット	(3)ドムットリア		
コンティオ	(2)ジャバコ	(4)アビゴル	(5)リグ・コンティオ	
クィン・マンサ	(2)キュベレイ	(5)グレート・ジオング		

サ行				
机体名称	(必要等级)进化与派生			
サイコガンダム	(6)サイコガンダムMkII	(8)サイコロガンダム		
サイコガンダムMkII	(3)サイコガンダム	(7)サイコロガンダム		
サイコロガンダム	(4)サイコガンダム	(4)サイコガンダムMkII		
ザクⅠ	(3)ザクⅠ・スナイパータイプ	(4)ザクⅡF型	(4)ザクⅡJ型	(5)ヅダ
ザクⅠ・スナイパータイプ	(3)ザクⅠ			
ザクⅡF型	(2)ザクⅠ	(3)高机动型ザクⅡ	(4)ザクⅡ改	
ザクⅡJ型	(2)ザクⅠ	(4)ザクⅡ改	(5)グフ	
ザクⅡ改	(2)ザクⅡF型	(2)ザクⅡJ型	(6)アクトザク	(8)RFザク
ザクキャノン	(3)ザクⅡF型	(3)ザクⅡJ型		
ザクタンク	(2)マゼラ・アタック	(4)ザクⅡF型	(4)ザクⅡJ型	
ザクⅢ	(1)ザクⅡF型	(1)ザクⅡJ型	(4)ザクⅢ改	(12)ザク50
ザクⅢ改	(2)ザクⅢ	(10)ザク50		
ザク50	(1)ザクⅠ	(1)ザクⅡF型	(1)ザクⅡJ型	(2)ザクⅢ
ザクレロ	(3)ビグロ			
サザビー	(3)ヤクト・ドーガ（ギュネイ专用机）	(3)ヤクト・ドーガ（クェス专用机）	(6)ナイチンゲール	
ザニー	(2)ザクⅡF型	(2)ザクⅡJ型	(2)ジム	
ザメル	(2)ヒルドルブ	(6)ライノサラスB型		
ザンネック	(2)アビゴル	(3)ゲンガオゾ		
Gキャノン	(4)Gキャノン・マグナ	(5)ガンダムF90		
Gキャノン・マグナ	(2)Gキャノン	(4)ハーディガン		
G-3ガンダム	(3)ガンダム	(3)ガンダムNT-1	(3)GP01	(4)ガンダムMkⅡ
Gディフェンサー	(2)コア・ファイター	(3)コア・ブースター		
GP01	(3)GP01-Fb	(3)GP02		
GP01-Fb	(3)GP01	(3)GP03-S		
GP02	(3)GP01		(3)GP02(MLRS搭载)	(3)GP02A
GP02A	(3)GP01	(3)GP02		
GP02(MLRS搭载)	(3)GP01		(3)GP02	
GP03-S	(3)GP01-Fb	(3)GP02	(3)ガーベラ・テトラ	(10)GP03-D
GP03-D	(2)GP01-Fb	(2)GP02	(2)GP03-S	
ジェガン	(2)ジムⅢ	(3)STガン	(4)グスタフ・カール	(5)ヘビーガン
ジェムズガン	(2)ヘビーガン	(3)ジャベリン		
ジ・O	(3)ボリノーク・サマーン	(3)パラス・アテネ	(3)メッサーラ	(5)タイタニア
ジオング	(5)パーフェクト・ジオング			
ジム	(3)ジム・コマンド	(4)陆战型ジム	(5)ジム改	
ジム改	(2)ジム	(2)ジム・コマンド	(4)ジム・カスタム	(5)ジム改 高机动型
ジム改 高机动型	(2)ジム改	(2)ジムⅡ	(3)ジムスナイパーⅢ	
ジム・カスタム	(2)ジム改	(4)ジム・クウエル		
ジム・キャノン	(3)ジム	(4)ジム・キャノンⅡ		
ジム・キャノンⅡ	(2)ジムキャノン	(4)ガンキャノン		
ジム・クウエル	(2)ジム・カスタム	(4)ガンダム・ヘイズル		
ジム・コマンド	(3)ジム	(4)ジム改	(5)ジムⅡ	
ジム・ストライカー	(3)陆战型ジム	(5)パワード・ジム		
ジムスナイパー	(2)陆战型ジム	(3)ジムスナイパーカスタム		
ジムスナイパーカスタム	(2)ジム	(3)ジムスナイパー	(3)ジムスナイパーⅡ	
ジムスナイパーⅡ	(2)ジム・コマンド	(3)ジムスナイパーカスタム	(4)ジムスナイパーⅢ	
ジムスナイパーⅢ	(2)ジムスナイパーⅡ	(3)ジム改 高机动型		
ジムⅢ	(2)ジムⅡ	(4)ジェガン		
ジムⅡ	(2)ジム	(3)ネモ	(4)ジムⅢ	
ジムヘッド	(2)陆战型ジム	(3)陆战型ガンダム		
ジャバコ	(2)シャッコー	(4)コンティオ		
ジャベリン	(2)ヘビーガン	(3)ジェムズガン		
シャッコー	(2)ゾロアット	(4)ジャバコ	(5)リグ・リング	(6)リグ・シャッコー
シャークマウスボール	(2)先行量产型ボール	(3)ボール	(15)ハロ	
ジャベリン	(2)ヘビーガン	(3)ジェムズガン		
ジャムル・フィン	(3)ビグロ			
ジュアッグ	(2)アッグ	(2)アッガイ	(3)アッグガイ	(4)ゴッグ
シュツルム・ディアス	(2)リック・ディアス			
シルエットガンダム	(4)シルエットガンダム改	(6)ネオガンダム		
シルエットガンダム改	(2)シルエットガンダム	(5)ネオガンダム		
スーパーガンダム	(2)Gディフェンサー	(2)ガンダムMKⅡ		
スカルハート	(3)クロスボーン・ガンダムX1			
ズゴック	(2)ゴッグ	(3)ゾゴック	(5)ズゴックE	(7)ゼーゴック
ズゴックE	(2)ゴッグ	(2)ズゴック		
ズサ	(3)ガルスJ			
Sガンダム	(2)ネロ	(4)Ex-Sガンダム		
セイバーフィッシュ	(6)コア・ファイター			
ゼク・アイン	(2)ハイザック（联邦军式样）	(4)ゼク・ツヴァイ		
ゼク・ツヴァイ	(1)ハイザック(T)	(3)ゼク・アイン		
ゼーゴック	(2)ズゴック	(6)ザクレロ		
Zガンダム	(2)メタス	(3)Zプラス	(4)ZⅡ	
Zプラス	(4)Zガンダム			
ZⅡ	(3)リ・ガズィB・W・S	(3)Zガンダム		
先行量产型ボール	(4)ボール			
战斗バイク甲タイプ	(3)战斗バイク乙タイプ	(5)ガリクソン		
战斗バイク乙タイプ	(3)战斗バイク甲タイプ	(5)ガリクソン		
战斗ヘリコプター	(5)ドップ			
ゾック	(2)ゴッグ	(2)ゾゴック		
ゾゴック	(4)ズゴック	(6)ゾック		
ゾリディア	(2)ゾロアット	(3)ゲドラフ		
ゾロ	(3)ゾロアット	(4)トムリアット	(5)ゾリディア	

机体名称	(必要等级)进化与派生			
ゾロアット	(3)ゾロ	(4)シャッコー	(5)ゾリディア	
ゾンド・ゲー	(2)エビル・S	(3)デナン・ゾン	(4)デナン・ゲー	

タ行

机体名称	(必要等级)进化与派生			
タイタニア	(3)ジ・O			
ZZガンダム	(3)Sガンダム	(4)フルアーマーZZガンダム	(6)ガンプ	
ダンディライアン	(2)ロゼット	(5)バウンド・ドッグ		
ヅダ	(1)ザクⅠ	(2)ザクⅡF型	(2)ザクⅡJ型	
ディオナ	(2)バタラ	(2)ベズ・バタラ	(3)ヴァゴン	(4)エレバド
ディジェ	(2)リック・ディアス			
デナン・ゾン	(2)エビル・S	(2)ゾンド・ゲー	(3)デナン・ゲー	
デナン・ゲー	(2)デナン・ゾン	(4)ベルガ・ダラス	(6)ベルガ・ギロス	
ドーベンウルフ	(3)ガンダムMk V	(4)ハンマ・ハンマ		
ドップ	(2)战斗ヘリコプター	(3)マゼラ・アタック		
ドム	(3)リックドム	(5)ドム・トローペン	(6)ドワッジ	(8)RFドム
ドム・トローペン	(2)ドム	(4)ドライセン	(6)RFドム	
ドムットリア	(2)トムリアット	(3)ゴッゾーラ		
トムリアット	(2)ゾロ	(4)ドムットリア		
ドライセン	(6)RFドム			
ドラッツェ	(2)オッゴ	(4)ザクⅡF型		
トルネードガンダム	(4)フェニックス・ゼロ			
ドワッジ	(2)ドム	(4)ドライセン	(6)RFドム	

ナ行

机体名称	(必要等级)进化与派生		
νガンダム	(3)ネティクス	(5)Ξガンダム	(7)Hi－νガンダム
ネオガンダム	(3)シルエットガンダム		
ネティクス	(2)ガンダム	(2)ガンダムNT1	(4)ガンダムMkII(エゥーゴ式样)
ネモ	(3)ジムII	(5)ネロ	
ネロ	(2)ネモ		
ノイエ・ジール	(5)ノイエ・ジールII		
ノイエ・ジールII	(3)ノイエ・ジール		





ハ行

机体名称	(必要等级)进化与派生			
バーザム	(4)ゼク・アイン	(4)ガンダムMkⅡ(ティターンズ式样)		
ハーディガン	(2)ヘビーガン	(3)Gキャノン		
パーフェクト・ガンダム	(2)ガンダム	(3)フルアーマーガンダム		
パーフェクト・ジオング	(2)ジオング	(6)グレート・ジオング		
バイアラン	(3)ガンダム・ヘイズル改			
ハイ・ゴッグ	(2)ゴッグ	(2)ズゴック		
ハイザック(T)	(3)ハイザック(联邦军式样)	(4)ハイザックカスタム	(6)ロゼット	
ハイザック(联邦军式样)	(3)ハイザック(T)	(4)アクトザク	(6)ゼク・アイン	
ハイザック・カスタム	(2)ハイザック(T)	(2)ハイザック(联邦军式样)		
ハイザックキャノン	(3)ハイザック(联邦军式样)	(5)ロゼット		
バウ				
バタラ	(3)ベズ・バタラ	(4)ヴァゴン	(4)ディオナ	(5)エレバド
パラス・アテネ	(4)ボリノーク・サマーン	(4)メッサーラ	(6)ジ・O	
ハロ	(3)トルネードガンダム			
パワード・ジム	(2)ジム改	(6)GP01		
ハンブラビ	(2)キハール	(3)ガブスレイ		
ハンマ・ハンマ	(4)ドーベンウルフ	(5)ゲーマルク		
ビギナ・ギナ	(3)ビギナ・ゼラ	(5)ビギナ・ロナ		
ビギナ・ゼラ	(3)ベルガ・バルス	(5)ビギナ・ギナ		
ビギナ・ロナ	(3)ビギナ・ギナ			
ビグザム	(3)量产型ビグザム	(5)アプサラスIII	(8)グランザム	
ビグ・ラング	(1)オッゴ	(3)ビグロ		

机体名称	(必要等级)进化与派生			
ビグロ	(3)ザクレロ	(5)ヴァル・ヴァロ	(8)ビグ・ラング	
百式	(3)ガンダムMk III	(4)百式改		
百式改	(3)百式			
ヒルドルブ	(2)マゼラ・アタック	(4)ザメル	(8)ライノサラスB型	
ファイバー	(2)ギャプランTR-5			
フェニックスガンダム	(2)トルネードガンダム	(6)ガンダム		
フェニックス・ゼロ	(2)トルネードガンダム	(5)フェニックスガンダム		
ブラウ・ブロ	(5)エルメス	(7)ジオング		
フリント	(4)クロスボーン・ガンダムX1	(4)クロスボーン・ガンダムX2	(6)クロスボーン・ガンダムX3	
フルアーマーガンダム	(2)ガンダム	(6)パーフェクトガンダム		
フルアーマーZZガンダム	(2)FAZZ	(3)ZZガンダム		
ブルーディスティニー1号机	(2)陆战型ジム	(4)ブルーディスティニー2号机	(4)ブルーディスティニー3号机	
ブルーディスティニー2号机	(2)陆战型ガンダム	(4)ブルーディスティニー1号机	(4)ブルーディスティニー3号机	
ブルーディスティニー3号机	(2)陆战型ガンダム	(4)ブルーディスティニー1号机	(4)ブルーディスティニー2号机	
ヘイズル・ラー	(2)ヘイズル改	(4)ヘイズル・ラー第2形态ブースター装备		
ヘイズル・ラー第2形态ブースター装备	(2)ギャプランTR−5	(2)ヘイズル・ラー		
ペーネロペー	(5)Ξガンダム			
ヘビーガン (2)ジェガン	(3)グスタフ・カール	(4)ジェムズガン	(5)ハーディガン	
ベルガ・ダラス	(2)デナン・ゲー	(4)ダギ・イルス	(4)ベルガ・ギロス	
ベルガ・ギロス	(3)ベルガ・ダラス	(3)ダギ・イルス	(4)ベルガ・バルス	
ベルガ・バルス	(3)ベルガ・ギロス	(5)ビギナ・ゼラ		
ボール	(2)先行量产型ボール			
ホバートラック	(3)61式战车	(6)ガンタンク		
ボリノーク・サマーン	(4)メッサーラ	(4)パラス・アテネ	(6)ジ・O	
バウンド・ドック	(3)ダンディ・ライアン			

マ行

机体名称	(必要等级)进化与派生		
マゼラ・アタック	(2)ドップ	(8)ヒルドルブ	(12)ザメル
マラサイ	(3)ロゼット		
メタス	(6)百式	(6)Zガンダム	
メッサー	(2)ギラ・ドーガ		
メッサーラ	(4)ボリノーク・サマーン	(4)パラス・アテネ	(6)ジ・O

ヤ行

机体名称	(必要等级)进化与派生		
ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	(2)ギラ・ドーガ	(3)ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	(7)サザビー
ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	(2)ギラ・ドーガ	(3)ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	(7)サザビー
ヨルムンガルド			

ラ行

机体名称	(必要等级)进化与派生			
ライノサラスB型	(2)ヒルドルブ	(3)ザメル		
リ・ガズィ	(3)Zガンダム	(4)リ・ガズィ・カスタム		
リ・ガズィ・カスタム	(2)リ・ガズィ	(3)ZⅡ		
リグ・コンティオ	(2)コンティオ			
リグ・シャッコー	(2)シャッコー	(3)リグ・リング	(4)ゴトラタン	
リグ・リング	(2)シャッコー	(4)リグ・シャッコー	(5)ゴトラタン	
陆战型ガンダム	(2)陆战型ジム (4)Ez8			
陆战型ジム	(2)ジム	(4)ジムスナイパー	(5)ジム・ストライカー	(6)陆战型ガンダム
リゲルグ	(2)ゲルググ	(3)量产型キュベレイ		
リック・ディアス	(4)シュツルム・ディアス	(5)ディジェ		
リック・ドム	(3)ドム	(4)リック・ドムII	(8)RFドム	
リック・ドムII	(2)リック・ドム	(5)ドライセン	(6)RFドム	
RFギャン	(2)ギャン	(4)RFゲルググ		
RFグフ	(2)グフ	(2)RFザク	(4)RFドム	
RFゲルググ	(2)ゲルググ	(2)ケンプファー	(3)RFドム	(4)RFギャン
RFザク	(2)ザクⅡF型	(2)ザクⅡJ型	(4)RFグフ	
RFドム	(2)ドム	(2)リック・ドム	(3)RFグフ	(4)RFゲルググ
量产型ガンキャノン	(2)ジムキャノン	(4)ガンキャノン		
量产型ガンタンク	(2)61式战车	(4)ガンタンク		
量产型キュベレイ	(4)リゲルグ	(5)キュベレイ		
量产型ビグザム	(3)ジャムルフィン	(5)アプサラスII	(8)ビグザム	
61式战车	(2)ホバートラック	(6)ガンタンク		
ロゼット	(2)ハイザック(ティターンズ式样)	(3)マラサイ	(4)ロゼット强化陆战形态	(6)ダンディライアン
ロゼット强化陆战形态	(3)ロゼット	(3)マラサイ		



机体设计

将全部篇章完成之后，会出现最终的“FINAL STAGE”。完成这一最终挑战便可以将 TURN A ガンダム登陆到生产列表之中，而这部胡子高达的最大作用就在于可以作为设计机体的万能素材使用！

ア行

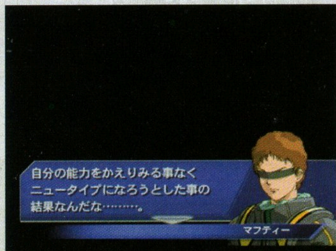
机体名称	设计素材A	设计素材B
R・ジャジャ	TURN Aガンダム	ガルスJ
アクトザク	G−3ガンダム	ザクⅡF型
アッガイ	アッグガイ	ズゴックE
	ゴッグ	STガン
	ゾゴック	ハイ・ゴッグ
アッグ	ディープストライカー	TURN Aガンダム
アッグガイ	ナイチンゲール	TURN Aガンダム
アッザム	アプサラスⅡ	Ξガンダム
アッシマー	アプサラスⅡ	ドム・トローペン
	ヴァル・ヴァロ	ドライセン
	ザクレロ	ドワッジ
アビゴル	高机动型ゲルググ	TURN Aガンダム
アビジョ	宇宙用高机动型ザク	バタラ
アプサラスⅡ	ザクⅡF型	アッザム
アプサラスⅢ	アッガイ	TURN Aガンダム
アマクサ	ガンダム	アビジョ
アラナ	RFザク	TURN Aガンダム
アラナ・バタラ	マラサイ	TURN Aガンダム
α・アジール	サザビー	ノイエ・ジールⅡ
Ez8	ゲンがオゾ	TURN Aガンダム
Ex−Sガンダム	ドム	TURN Aガンダム
イフリート	グフ	ドム
イフリート改	量产型ノーティラス	TURN Aガンダム
ヴァゴン	バタラ	ガリクソン
ヴァル・ヴァロ	GP03−S	TURN Aガンダム
Vガンダム	グスタフ・カール	TURN Aガンダム
V2アサルトバスター	战斗バイク乙タイプ	TURN Aガンダム
V2ガンダム	ジムキャノン	TURN Aガンダム
宇宙用高机动试验型ザク	ザクⅡ改	リック・ドムⅡ
STガン	アッグガイ	ジェガン
エビル・S	アッグガイ	デナン・ゲー
エビル・ドーガ	α・アジール	ラフレシア
エルメス	サザビー	Hi−νガンダム
エレゴレラ	ガンタンク	TURN Aガンダム
エレバド	アッグガイ	バタラ
エレファンテ	α・アジール	カングリジョ
	キュベレイ	エレゴレラ
オッゴ	サイコガンダム	TURN Aガンダム

カ行

机体名称	设计素材A	设计素材B
ガーベラ・テトラ	GP02	TURN Aガンダム
ガザC	ビギナ・ギナ	TURN Aガンダム
ガザD	エレファンテ	TURN Aガンダム
ガズアル	ペズ・バタラ	TURN Aガンダム
ガ・ゾウム	アラナ・バタラ	TURN Aガンダム
ガブスレイ	メッサーラ	トルネードガンダム
ガリクソン	ヨルムンガンド	TURN Aガンダム
ガルスJ	ガ・ゾウム	グフ
ガルバルディα	ガンダムMk−Ⅳ	TURN Aガンダム
ガルバルディβ	コンディオ	TURN Aガンダム
ガンイージ	Ez8	ジェムズガン
	ジャベリン	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス
ガンキャノン	ガンキャノンⅡ	ガンタンクR44
	コア・ファイター	ジムキャノン
	ゲルググキャノン	量产型ガンタンク
ガンキャノンⅡ	ガンダムF90	TURN Aガンダム
カングリジョ	アプサラスⅡ	バタラ
	ノイエ・ジール	バタラ
ガンダム	コア・ファイター	ジム
ガンダム4号机(ブースター装备)	量产型クアバーゼ	TURN Aガンダム
ガンダム4号机(メガ・ビームランチャー装备)	ゼーゴック(第一兵装)	TURN Aガンダム
ガンダム5号机(ジャイアント・ガトリング装备)	バウ	TURN Aガンダム

机体名称	设计素材A	设计素材B
ガンダム5号机(ブースター装备)	RFグフ	TURN Aガンダム
ガンダム6号机(マドロック)	ガンダム	ガンキャノン
ガンダムNT1		α・アジール
		キュベレイ
ガンダムNT1−FA	GP02A	TURN Aガンダム
ガンダムF90	Ex−Sガンダム	ヘビーガン
	GP01−Fb	ヘビーガン
ガンダムF90V	ガンキャノン	TURN Aガンダム
ガンダムF90（フル装备）	ブルーディスティニー2号机	TURN Aガンダム
ガンダムF90Ⅱ	ゴッグ	TURN Aガンダム
ガンダムF91	ザクⅡ改	TURN Aガンダム
ガンダム・ヘイズル	スーパーガンダム	TURN Aガンダム
ガンダム・ヘイズル−FA	ネティクス	TURN Aガンダム
ガンダム・ヘイズル改	ギャプラン改	TURN Aガンダム
ガンダムMkⅡ(エゥーゴ式样)	ガンダムNT1	TURN Aガンダム
ガンダムMkⅡ(ティターンズ式样)	ジムクゥエル	バーザム
ガンダムMkⅢ	フェニックスガンダム	TURN Aガンダム
ガンダムMk−Ⅳ	ガルバルディα	TURN Aガンダム
ガンダムMk−Ⅴ	ハイザック(ティターンズ式样)	TURN Aガンダム
ガンタンク	コア・ファイター	ザクタンク
ガンタンクⅡ	フルアーマーZZガンダム	TURN Aガンダム
ガンタンクR44	ガンタンク	アッシマー
	ガンタンク	Zガンダム
ガンプ	ジムスナイパーカスタム	TURN Aガンダム
ガンプラスター	GP01	TURN Aガンダム
キハール	ヴァゴン	TURN Aガンダム
ギャプラン	アプサラスⅢ	高机动型ガルバルディβ
	Sガンダム	高机动型ガルバルディβ
ギャプラン改	ギラ・ドーガ改	TURN Aガンダム
ギャプランTR−5	ヒルドルブ	TURN Aガンダム
ギャン	グフ	ゲルググ
	グフカスタム	ゲルググキャノン
ギャン改	ガンダム5号机(ジャイアント・ガトリング装备)	TURN Aガンダム
キュベレイ	グフカスタム	TURN Aガンダム
キュベレイMkⅡ(プル式样)	ジム・スナイパーⅡ	TURN Aガンダム
キュベレイMkⅡ(プルツー式样)	リックドムⅡ	TURN Aガンダム
ギラ・ドーガ	ベルガ・ダラス	TURN Aガンダム
ギラ・ドーガ改	ブラウ・ブロ	TURN Aガンダム
クアバーゼ	クロスボーン・ガンダムX1(ABC)	バタラ
クィン・マンサ	セイバーフィッシュ	TURN Aガンダム
Ξガンダム	ザクキャノン	TURN Aガンダム
グスタフ・カール	ギャプラン	TURN Aガンダム
グフ	クロスボーン・ガンダムX2改	TURN Aガンダム
グフカスタム	キュベレイ	TURN Aガンダム
グフフライトタイプ	ファイバー	TURN Aガンダム
グランザム	ボール	TURN Aガンダム
グレート・ジオング	ザクタンク	TURN Aガンダム
クロスボーン・ガンダムX1(ABC)	ガンダムF91	コア・ファイターX1
	ガンダムF91	ビギナ・ギナ
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	クロスボーン・ガンダムX1(ABC)	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1改(ABC)	グフ	TURN Aガンダム
クロスボーン・ガンダムX2(ABC)	コア・ファイター	TURN Aガンダム
クロスボーン・ガンダムX2改	量产型ガンキャノン	TURN Aガンダム
クロスボーン・ガンダムX3	高机动型ザクⅡ	TURN Aガンダム
ゲーマルク	ガズアル	ガズエル
	キュベレイ	ザクⅢ改
ゲゼ(ゲモン机)	アマクサ	TURN Aガンダム
グドラフ	ヴァゴン	アビゴル
	战斗バイク乙タイプ	ゾロアット
ゲルググ	ガンダム	高机动型ザクⅡ
ゲルググJ	リグ・シャッコー	TURN Aガンダム

机体名称	设计素材A	设计素材B
ゲルググキャノン	ガンキャノン	ゲルググ
	ハイザックキャノン	リゲルグ
	RFゲルググ	Gキャノン
ゲルググM	量产型キュベレイ	TURN Aガンダム
ケンプファー	ゲルググ	ドライセン
	ドム・トローペン	ゲルググM
	リク・ドムⅡ	ゲルググJ
ゲンガオゾ	シャッコー	ザンネック
コア・イージー	ノイエ・ジールⅡ	TURN Aガンダム
コア・ファイター	α・アジール	TURN Aガンダム
コア・ファイターX1	RFギャン	TURN Aガンダム
コア・ファイター(ZZ)	ノイエ・ジール	TURN Aガンダム
コア・ファイターⅡ	ザク50	TURN Aガンダム
コア・ファイターV	ネオガンダム(2号机)	TURN Aガンダム
コア・ブースター	クロスボーン・ガンダムX1(ABC)	TURN Aガンダム
コア・ブースターⅡインターセプトタイプ	ガンプ	TURN Aガンダム
高机动型ガルバルディβ	エルメス	TURN Aガンダム
高机动型ゲルググ	アビゴル	TURN Aガンダム
高机动型ザクⅡ	タイタニア	TURN Aガンダム
ゴッグ	ガンダムF90	TURN Aガンダム
ゴッゾーラ	ゾロ	ゾロアット
ゴトラタン	ジム・カスタム	TURN Aガンダム
コンティオ	ドワッジ	TURN Aガンダム





サ行		
机体名称	设计素材A	设计素材B
サイコ・ハロ	サイコロガンダム	ハロ
サイコガンダムMkⅡ	シャークマウスボール	TURN Aガンダム
サイコロガンダム	ドップ	TURN Aガンダム
サイコガンダム	Ez8	グレート・ジオング
	GP02(MLRS搭载)	グレート・ジオング
	パーフェクト・ジオング	Ex-Sガンダム
	パーフェクト・ジオング	G-3ガンダム
ザクⅠ	GP03-D	TURN Aガンダム
ザクⅠ・スナイパータイプ	ザクⅠ	ジム・スナイパーⅢ
ザクⅡF型	ザンスパイン	TURN Aガンダム
ザクⅡJ型	Ξガンダム	TURN Aガンダム
ザクⅡ改	スカルハート(ABC)	TURN Aガンダム
ザクⅢ	ハイ・ゴッグ	TURN Aガンダム
ザクⅢ改	イフリート	TURN Aガンダム
ザク50	コア・ファイターⅡ	TURN Aガンダム
ザクキャノン	宇宙用高机动试验型ザク	Gキャノン
	高机动型ザクⅡ	ゲルググキャノン
	ザクⅡF型	ガンキャノンⅡ
	ザクⅡ改	ジム・キャノンⅡ
ザクタンク	宇宙用高机动试验型ザク	ガンタンクR44
	高机动型ザクⅡ	量产型ガンタンク
	ガンタンク	ザクⅡF型
	ヒルドルブ	ザクⅡ改
ザクレロ	ガンダム	ゲルググ
サザビー	ゲーマルク	ギラ・ドーガ
ザニー	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	TURN Aガンダム
ザメル	リカール	TURN Aガンダム
ザンスバイン	V2ガンダム	ザクⅡJ型
ザンネック	ジム・ストライカー	TURN Aガンダム
Gキャノン	量产型ビグザム	TURN Aガンダム
Gキャノン・マグナ	GP02(MLRS搭载)	TURN Aガンダム
G-3ガンダム	ビグ・ラング	TURN Aガンダム
Gディフェンサー	バラス・アテネ	TURN Aガンダム
GP01	ガンダム	コア・ファイターⅡ
GP01-Fb	シュツルム・ディアス	TURN Aガンダム
GP02	ガンダムMkⅡ(エゥーゴ式样)	TURN Aガンダム
GP02A	Gキャノン・マグナ	TURN Aガンダム
GP02(MLRS搭载)	ガンダムNT1-FA	TURN Aガンダム
GP03-S	ヴァル・ヴァロ	TURN Aガンダム

机体名称	设计素材A	设计素材B
GP03-D	GP03-S	ディープストライカー
ジェガン	ハンブラビ	TURN Aガンダム
ジェムズガン	ドライセン	TURN Aガンダム
ジ・O	グフフライトタイプ	TURN Aガンダム
ジオング	ズサ	TURN Aガンダム
ジム	エレゴレラ	TURN Aガンダム
ジムⅡ	ゲーマルク	TURN Aガンダム
ジムⅢ	ザクⅢ	TURN Aガンダム
ジム改(デザートカラー)	ヘイズル・ラー第2形态ブースター装备	TURN Aガンダム
ジム改高机动型	ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	TURN Aガンダム
ジム・カスタム	ゴトラタン	TURN Aガンダム
ジム・キャノンⅡ	ノーティラス	TURN Aガンダム
ジム・キャノン	ガンキャノン	ジム
	ガンキャノンⅡ	ジムⅡ
	量产型ガンキャノン	ジム・カスタム
ジム・クウエル	ジム	ゼク・アイン
	ジム改高机动型	ハイザック
ジム・コマンド	RFアッザム	TURN Aガンダム
ジム・ストライカー	ザンネック	TURN Aガンダム
ジムスナイパー	ゲルググJ	ジムⅢ
	ゼク・ツヴァイ	ジムキャノン
ジムスナイパーⅡ	ハンマ・ハンマ	TURN Aガンダム
ジムスナイパーⅢ	キュベレイMkⅡ(プルツー式样)	TURN Aガンダム
ジムスナイパーカスタム	ビギナ・ゼラ	TURN Aガンダム
ジムヘッド	陆战型ガンダム	陆战型ジム
シャークマウスボール	ボール	ザクレロ
シャッコー	クロスボーン・ガンダムX3	ゾロ
ジャバコ	ガンダム6号机(マドロック)	TURN Aガンダム
ジャベリン	ジェガン	デナン・ゲー
ジャムル・フィン	ガザC	メガライダー
	メタス	ガ・ゾウム
ジュアッグ	アッガイ	エレファンテ
シュツルム・ディアス	GP01-Fb	TURN Aガンダム
シルエットガンダム	Ξガンダム	ガンダムF91
シルエットガンダム改	ゾゴック	TURN Aガンダム
スーパーガンダム	ガンダムMkⅡ	Gディフェンサー
スカルハート(ABC)	宇宙用高机动试验型ザク	TURN Aガンダム
ズゴック	シルエットガンダム	TURN Aガンダム
ズゴックE	バイアラン	TURN Aガンダム
ズサ	メタス	ガザC
Sガンダム	Zガンダム	ネロ
	百式	
	ZZガンダム	
セイバーフィッシュ	クィン・マンサ	TURN Aガンダム
ゼーゴック(第1兵装)	ズゴック	ヴァル・ヴァロ
Zガンダム	ガンダムMkⅡ	リック・ディアス(赤)
Zプラス	ボリノーク・サマーン	TURN Aガンダム
ゼク・アイン	ガンイージ	TURN Aガンダム
ゼク・ツヴァイ	ヘビーガン	TURN Aガンダム
ZⅡ	ジム・クウエル	TURN Aガンダム
先行量产型ボール	ゾディ・アック	TURN Aガンダム
战斗バイク乙タイプ	ペーネロペー	TURN Aガンダム
战斗バイク甲タイプ	V2アサルトバスター	TURN Aガンダム
战斗ヘリコプター	サイコ・ハロ	TURN Aガンダム
ゾゴック	ズゴック	ガルスJ
ゾック	ディジェ	TURN Aガンダム
ゾディ・アック	ビグザム	ヨルムンガンド
ゾリディア	ビグロ	TURN Aガンダム
ゾロ	战斗ヘリコプター	デナン・ゾン
ゾロアット	リ・ガズィ(B・W・S)	TURN Aガンダム
ゾンド・ゲー	ギャプランTR-5	TURN Aガンダム

タ行		
机体名称	设计素材A	设计素材B
タイタニア	ドラッツェ	TURN Aガンダム
ダギ・イルス	STガン	ビギナ・ロナ
	ビギナ・ギナ	エビル・S
ZZガンダム	ガンダム'ヘイズルーFA	Zガンダム
デンディライアン	とムリアット	TURN Aガンダム
ヅダ	ZZガンダム	TURN Aガンダム
ディープストライカー	GP03-D	Ex-Sガンダム
ディオナ	ハンブラビ	バタラ
ディジェ	ゲルググ	シュツルム・ディアス
	リック・ディアス(赤)	RFゲルググ
ディビニダド	エレゴレラ	エビル・ドーガ
デナン・ゲー	ゲドラフ	TURN Aガンダム



机体名称	设计素材A	设计素材B
デナン・ゾン	ガブスレイ	TURN Aガンダム
ドーベンウルフ	ブルーディスティニー1号机	TURN Aガンダム
ドップ	サイコロガンダム	TURN Aガンダム
トトゥガ	ガンダム・ヘイズルーFA	バタラ
ドム	トトゥガ	TURN Aガンダム
ドムっトリア	ディオナ	TURN Aガンダム
ドム・トローペン	ガンダムF90(フル装备)	TURN Aガンダム
トムリアット	ダンディライアン	TURN Aガンダム
ドライセン	ガ・ゾウム	ドワッジ
	ドム	ガザD
ドラッツェ	クロスボーン・ガンダムX3	TURN Aガンダム
トルネードガンダム	ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	TURN Aガンダム
ドワッジ	アビショ	TURN Aガンダム

ナ行		
机体名称	设计素材A	设计素材B
ナイチンゲール	アッグガイ	TURN Aガンダム
νガンダム	サザビー	リ・ガズィ・カスタム
	リ・ガズィ(B・W・S)	ナイチンゲール
ネオガンダム(2号机)	コア・ファイターV	TURN Aガンダム
ネティクス	ガンダム・ヘイズルーFA	TURN Aガンダム
ネモ	ジム	ハイザック(联邦军式样)
ネロ	エレバド	TURN Aガンダム
ノイエ・ジール	ジオング	量产型ビグザム
ノイエ・ジールII	コア・イージー	TURN Aガンダム
ノーディラス	ジムキャノンII	TURN Aガンダム

ハ行		
机体名称	设计素材A	设计素材B
バーザム	RFドム	TURN Aガンダム
ハーディガン	Gキャノン	TURN Aガンダム
パーフェクト・ガンダム	ガンダム	パーフェクト・ジオング
パーフェクト・ジオング	ジオング	ドワッジ
バイアラン	グフフライトタイプ	ハイザックカスタム
ハイ・ゴッグ	Sガンダム	TURN Aガンダム
ハイザック(ティターンズ式样)	FAZZ	νガンダム
ハイザック(联邦军式样)	宇宙用高机动试验型ザク	ジム・クウエル
ハイザックカスタム	Zガンダム	TURN Aガンダム
ハイザックキャノン	ガンキャノン	ハイザック
Hi-νガンダム	量产型ガンタンク	νガンダム
バウ	ガ・ゾウム	リ・ガズィ(B・W・S)
	ガザC	ZII
バウンド・ドック	ハイザックキャノン	TURN Aガンダム
バタラ	ヘイズル・ラー	TURN Aガンダム
バラス・アテネ	Gディフェンサー	TURN Aガンダム
ハロ	トルネードガンダム	フェニックス・ガンダム
パワードジム	ジム	ガンダムNT1-FA
ハンブラビ	ヴァル・ヴァロ	ガンダム・ヘイズル
	ZII	ジャバコ
	アッシマー	ジャバコ
ハンマ・ハンマ	ジオング	ガザD
ビギナ・ギナ	ガザC	TURN Aガンダム
ビギナ・ゼラ	コア・ブースターIIインターセプトタイプ	TURN Aガンダム
ビギナ・ロナ	ジム	TURN Aガンダム
ビグザム	ビグロ	ジオング
ビグ・ラング	ビグロ	ノイエ・ジール
ビグロ	ゾリディア	TURN Aガンダム
百式	ガンダムMkII	メガライダー
百式改	ブルーディスティニー3号机	TURN Aガンダム
ヒルドルブ	百式	TURN Aガンダム
ファイバー	ジムスナイパー	TURN Aガンダム
FAZZ	ハイザック(联邦军式样)	TURN Aガンダム
フェニックス・ガンダム	ガンダムMkIII	TURN Aガンダム
ブラウ・ブロ	エルメス	ハロ
	ザクレロ	アッザム
フリント	アクトザク	TURN Aガンダム
フルアーマーガンダム	ギャン改	TURN Aガンダム
フルアーマーZZガンダム	ガンタンクII	TURN Aガンダム
ブルーディスティニー1号机	陆战型ジム	イフリート改
ブルーディスティニー2号机	百式改	
ブルーディスティニー3号机	陆战型ガンダム	イフリート改
ブルッケング	ガンダム4号机(メガ・ビームランチャー装备)	TURN Aガンダム
ヘイズル・ラー	高机动型ガルバルディβ	TURN Aガンダム
ヘイズル・ラー第2形态ブースター装备	ジム改(デザートカラー)	TURN Aガンダム
ペーネロペー	战斗バイク甲タイプ	TURN Aガンダム
ペズ・バタラ	ガズアル	TURN Aガンダム

机体名称	设计素材A	设计素材B
ヘビーガン	ゼク・ツヴァイ	TURN Aガンダム
ベルガ・ギロス	ゲルググ	TURN Aガンダム
ベルガ・ダラス	ギラ・ドーガ	TURN Aガンダム
ベルガ・バルス	パワードジム	TURN Aガンダム
ボール	グランザム	TURN Aガンダム
ホバートラック	ディビニダド	TURN Aガンダム
ボリノーク・サマーン	ハイザックカスタム	バイアラン
	STガン	バイアラン

マ行		
机体名称	设计素材A	设计素材B
マゼラ・アタック	61式战车	アッガイ
		イフリート改
		ズゴック
マラサイ	アブサラスII	TURN Aガンダム
メガライダー	メタス	リ・ガズィ・カスタム
メタス	リグ・リング	TURN Aガンダム
メッサー	Vガンダム	TURN Aガンダム
メッサーラ	ビグロ	ギャプラン

ヤ行		
机体名称	设计素材A	设计素材B
ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	キュベレイMkII(プル式样)	ギラ・ドーガ
ヤクト・ドーガ(クェス专用机)	キュベレイMkII(プルツー式样)	ギラ・ドーガ
ヨルムンガンド	ガリクソン	TURN Aガンダム

ラ行		
机体名称	设计素材A	设计素材B
ライノサラスB型	ゴッゾーラ	TURN Aガンダム
ラフレシア	グレード・ジオング	クロスボーン・ガンダムX1フルクロス
	スカルハート(ABC)	ノイエ・ジールII
	ノイエ・ジール	クロスボーン・ガンダムX3
リカール	アビゴル	エビル・ドーガ
	ゾロアット	α・アジール
	アブサラスII	ゾロ
	ノイエ・ジール	シャッコー
	ガリクソン	ギャプラン改
	トムリアット	量产型ビグザム
	ファイバー	战斗バイク乙タイプ
リ・ガズィ(B・W・S)	ゾロアット	TURN Aガンダム
リ・ガズィ・カスタム	ジムヘッド	TURN Aガンダム
リグ・コンティオ	ガンタンクR44	TURN Aガンダム
リグ・シャッコー	ロセット	TURN Aガンダム
陆战型ガンダム	ガンダム	陆战型ジム
陆战型ジム	クロスボーン・ガンダムX2(ABC)	TURN Aガンダム
リグ・リング	メタス	TURN Aガンダム
リゲルグ	ゲルググ	キュベレイ
	ゲルググJ	量产型キュベレイ
リック・ディアス(赤)	GP01	ドム・トローペン
	GP02	ドライセン
リック・ドム	Ex-Sガンダム	TURN Aガンダム
リック・ドムII	キュベレイMkII(プル式样)	TURN Aガンダム
RFアッザム	ジム・コマンド	TURN Aガンダム
RFギャン	ジムスナイパーII	TURN Aガンダム
RFグフ	ガンダム5号机(ブースター装备)	TURN Aガンダム
RFゲルググ	ギャン	TURN Aガンダム
RFザク	アラナ	TURN Aガンダム
RFドム	バーザム	TURN Aガンダム
量产型ガンキャノン	クロスボーン・ガンダムX1改(ABC)	TURN Aガンダム
量产型ガンタンク	Hi-νガンダム	TURN Aガンダム
量产型キュベレイ	ゲルググM	TURN Aガンダム
量产型クァバーゼ	ガンダム4号机(ブースター装备)	TURN Aガンダム
量产型ノーティラス	イフリート改	TURN Aガンダム
量产型ビグザム	ビグロ	アブサラスII
61式战车	エビル・ドーガ	TURN Aガンダム
ロゼット	ダギ・イルス	TURN Aガンダム
ロゼット强化陆战形态	メガライダー	TURN Aガンダム





文 曹纲 & 纱迦

基础知识篇



能够在PS2末期玩到《机战Z》这么优秀的作品，我们要感谢眼镜厂、感谢NBGI。从游戏内容来看，《机战Z》很有可能会推出续作。续作会不会也是PS2版呢？现在我们还无从得知。还是让我们忘掉这些，把游戏好好通上几遍关再说吧！

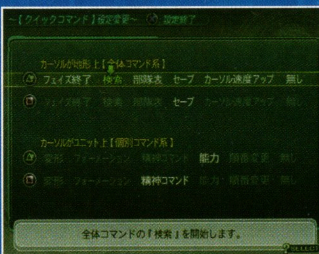
超级机器人大战Z	NBGI	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大戦Z		日版
2008年9月25日	1人	7800日元
无对应周边		

基本操作

按键	地图画面	战斗前
○	出现菜单	确认进行战斗
×	显示/关闭地形效果	返回
△	按住后在地图上可快速移动	切换动画开关
□	–	使用精神
L1/R1	切换上一个/下一个我方小队	切换攻击对象
L2/R2	切换上一个/下一个敌方小队	显示反击对象
L3	切换是否显示方格	切换援护状态
R3	在地图上做标记	–
SELECT	切换下方的提示	帮助
START	切换小队显示方式	取消
左摇杆	移动	–
右摇杆	调整视角	–

游戏中引入了大量操作，几乎每个界面都有不同的快捷操作，熟练掌握后会节省大量时间，尤其推荐掌握的是编队时的快捷操作。这里再给出一些关于操作的实用心得。

1. 快速RESET：L1+R1+L2+R2+SELECT+START
2. 快速CONTINUE：快速RESET后按住SELECT键
3. 战斗动画中按○键可加速，按×键结束战斗
4. 对话时按↑↓可调节自动进行的速度，按R1+○可加速对话，按R1+START可跳过对话，甚至还可以跳过通关时的STAFF。



5. 敌我双方行动时按R1键可加快移动
6. 在我方小队上按△键可快速变形，按□键则可切换小队长。注意我们可以在システム→クイックコマンド项可自定义效果。(推荐设置为机体上□为精神、△为能力，地图上□为记录，△为检索。仅供参考。)

精神系统

系列的象征——精神在本作中有不少变动，最大的变动无疑是每个角色只能有5种精神。某些战舰的副机师只有3个精神，剩下的两个位置标记为–，而不是其他人那样的"??? （???）"。

新加入的希望和分析非常好用，前者在后期甚至用来提升小队的气力，后者是在打BOSS前必用的。此外，在操作方面，本作也有不少改进，例如使用侦察、分析之类的精神时，可以同时对多个敌人使用，先用□键标记所需对象后再按○键使用。

名称	对象	效果
感应	我方单体	一回合内指定的我方机体命中率100%
集中	自身	一回合内命中率和回避率+30%
必中	自身	一回合内命中率100%
直感	自身	必中+ひらめき
ひらめき	自身	一次战斗中完全回避敌方的攻击
不屈	自身	一次战斗中所受到的伤害都为10
铁壁	自身	一回合内敌方攻击造成的伤害为原来的1/4
加速	所在小队	小队移动力+2
迅速	所在小队	小队移动力+4
热血	自身	伤害2倍，不会出现会心一击
魂	自身	伤害2.5倍，不会出现会心一击
狙击	自身	地图武器和射程1以外的武器射程+2
直击	自身	敌机体各种防御相关的补正无效
觉醒	所在小队	所在小队的行动回数+1
幸运	所在小队	下次战斗获得的资金2倍
努力	所在小队	下次战斗获得的经验值2倍
激励	所在小队	所在小队的全部机师气力+5
てかげん	所在小队	技量比对手高时，击坠变成HP剩下10

名称	对象	效果
爱	自身	加速+必中+ひらめき+热血+气合+努力+幸运
勇气	自身	加速+必中+不屈+热血+气合+直击
希望	我方小队	指定我方小队全机师气力+10，附加祝福+应援+友情
祝福	我方小队	指定我方小队下次战斗获得的资金2倍
应援	我方小队	指定我方小队下次战斗获得的经验值2倍
侦察	敌小队	调查指定的敌方小队
分析	敌小队	一回合内指定的敌方小队攻击力和防御力下降10%
脱力	敌小队	敌1小队全机师气力-10
补给	我方单体	指定我方机体弹药和EN全回复
かく乱	敌全体	一回合内全部敌人命中率减半
信赖	我方单体	指定我方机体HP回复2500
友情	我方小队	指定我方小队全部机体HP全回复
绊	味方全体	地图上的全部我方机体HP回复50%
根性	自身	自机的HP回复30%
ド根性	自身	自机的HP全回复
气合	自身	气力+10
气迫	自身	气力+30

全角色精神表

下面列出全角色的精神表，相信会很有作用。表的排列顺序是以游戏中的默认顺序按作品来排列的，只列出了会最终加入我方的角色的精神。注意部分角色的精神会有变化。例如《战斗メカ ザブングル》的ファットマン，在部分关卡中会离开战舰出击，此时他就会有5个精神，但当他回战舰之后精神又会变为3个。不过这样的特例很少。

マジンガーZ					
甲児	ひらめき	ド根性	必中	铁壁	热血
さやか	信赖	必中	幸运	不屈	激励

グレートマジンガー					
铁也	根性	必中	不屈	热血	气迫
ジュン	努力	根性	必中	加速	铁壁
ボス	友情	ド根性	气合	脱力	热血
ヌケ	信赖	必中	铁壁	幸运	かく乱
ムチャ	侦察	不屈	加速	应援	激励

UFOロボグレンダイザー					
デューク	不屈	必中	てかげん	友情	爱
ひかる	侦察	应援	ひらめき	激励	补给
マリア	ひらめき	信赖	感应	加速	绊
ルビーナ	信赖	集中	不屈	幸运	希望

ゲッターロボG					
龙马	根性	必中	不屈	热血	友情
隼人	集中	幸运	ひらめき	迅速	直击
弁庆	努力	ド根性	气合	铁壁	激励
ミチル	侦察	加速	根性	ひらめき	绊
铁甲鬼	必中	分析	不屈	气合	直击

宇宙大帝ゴッドシグマ					
斗志也	不屈	必中	幸运	气合	热血
ジュリィ	侦察	分析	ひらめき	狙击	直击
キラケン	ド根性	信赖	努力	铁壁	气迫

超时空世纪オーガス					
桂	集中	直感	幸运	热血	爱
シャイア	加速	信赖	幸运	脱力	かく乱
ミムジィ	必中	铁壁	希望		
モーム	侦察	应援	祝福		
マーイ	根性	集中	加速	努力	激励
リーア	根性	集中	加速	幸运	直击
アテナ	集中	直感	直击	气合	热血
オルソン	集中	加速	分析	直感	热血

宇宙战士バルディオス					
マリン	加速	不屈	气合	分析	勇气
オリバー	侦察	必中	てかげん	ひらめき	友情
雷太	ド根性	努力	铁壁	热血	气迫

无敌超人ザンボット3					
胜平	ド根性	气合	加速	热血	绊
宇宙太	必中	ひらめき	信赖	狙击	直击
惠子	分析	努力	铁壁	激励	补给
兵左卫门	根性	不屈	信赖	热血	气迫
源五郎	加速	气合	勇气		
一太郎	侦察	必中	分析		

无敌钢人ダイターン3					
万丈	直感	狙击	气合	铁壁	魂

战斗メカ ザブングル					
ジロン	ド根性	迅速	直感	气合	魂
エルチ	根性	幸运	气合	热血	补给
コトセット	必中	努力	直击		
ファットマン	加速	不屈	脱力		
ラグ	加速	集中	不屈	气合	热血
ブルメ	侦察	必中	狙击	ひらめき	热血
ダイク	根性	不屈	铁壁	必中	友情
チル	幸运	集中	ひらめき	铁壁	热血
ビリン	集中	幸运	必中	かく乱	热血
マリア	努力	根性	てかげん	祝福	激励

THEビッグオー					
ロジャー	必中	不屈	气合	直击	魂
ドロシー	加速	直感	分析	狙击	脱力

剧场版机动战士Zガンダム					
カミーユ	集中	直感	气合	狙击	魂
クワトロ	直感	集中	加速	直击	热血
アムロ	集中	てかげん	直感	热血	觉醒
ブライト	加速	必中	狙击	气合	热血
トーレス	侦察	信赖	かく乱		
サエグサ	根性	不屈	应援		
エマ	集中	根性	ひらめき	祝福	激励
レコア	侦察	铁壁	直感	应援	气合
アポリー	信赖	集中	ひらめき	狙击	友情
ロベルト	根性	加速	集中	气合	不屈
ファ	根性	努力	加速	集中	希望
カツ	幸运	集中	不屈	かく乱	绊
フォウ	集中	ひらめき	感应	应援	觉醒
サラ	信赖	集中	ひらめき	感应	希望
ハマーン	集中	直感	铁壁	热血	觉醒

∀ガンダム					
ロラン	直感	集中	てかげん	气迫	魂
ディアナ	信赖	应援	祝福	爱	希望
ミラン	集中	根性	必中	铁壁	补给
ソシエ	ド根性	不屈	幸运	必中	热血
メシュー	根性	加速	集中	ひらめき	激励
コレン	不屈	必中	脱力	气合	热血
ジョゼフ	加速	集中	不屈	信赖	直击
ギャバン	ド根性	铁壁	集中	直击	绊
ハリー	集中	直感	直击	热血	迅速
ポウ	根性	集中	ひらめき	激励	补给

机动新世纪ガンダムX					
ガロード	不屈	集中	幸运	直感	勇气
ティファ	信赖	应援	祝福	激励	希望
ジャミル	集中	てかげん	直感	气合	热血
サラ	分析	ひらめき	信赖	必中	补给
トニヤ	侦察	幸运	应援		
シンゴ	加速	根性	铁壁		
ウィッツ	加速	根性	集中	不屈	热血
ロアビィ	ひらめき	狙击	必中	分析	热血
エニル	集中	ひらめき	直击	信赖	补给
パーラ	加速	集中	ひらめき	气合	热血
ランスロー	直感	集中	加速	热血	友情
カリス	集中	ひらめき	てかげん	信赖	觉醒

机动战士ガンダムSEEDDESTINY					
シン	集中	加速	直感	直击	魂
レイ	集中	狙击	直感	热血	绊
ルナマリア	必中	不屈	努力	激励	热血
タリア	必中	加速	信赖	铁壁	爱
アーサー	根性	努力	不屈	分析	直击
メイリン	侦察	信赖	集中	铁壁	补给
アスラン	直感	集中	迅速	热血	友情
キラ	直感	集中	てかげん	狙击	魂
マリュー	铁壁	必中	根性	不屈	爱
ノイマン	加速	努力	集中		
チャンドラ	侦察	分析	狙击		
ラクス	祝福	应援	てかげん	脱力	希望
バルドフェルド	加速	集中	必中	不屈	热血
イザーク	集中	气合	不屈	热血	气迫
ムウ	集中	不屈	加速	热血	直击
ステラ	集中	ひらめき	加速	热血	祝福

BANPRESTO原创					
メール	侦察	信赖	热血	补给	觉醒
ツィーネ	ひらめき	感应	激励	かく乱	爱
アサキム	迅速	直感	てかげん	魂	觉醒

交响诗篇エウレカセブン					
レントン	不屈	努力	必中	热血	勇气
エウレカ	集中	加速	信赖	觉醒	希望
ホランド	集中	直感	迅速	直击	魂
マシュー	加速	集中	ひらめき	幸运	气合
ヒルダ	ひらめき	信赖	集中	努力	补给
ストナー	侦察	根性	分析	激励	かく乱
タルホ	加速	集中	幸运	信赖	爱
ハップ	侦察	铁壁	かく乱		
ケンゴウ	狙击	必中	直击		
ムーンドギー	根性	努力	气合		

オーバーマン キングゲイナー					
ゲイナー	集中	气合	直感	魂	勇气
ゲイン	直感	狙击	集中	热血	直击
サラ	加速	集中	应援	不屈	爱
ベロー	根性	信赖	不屈	激励	友情
ガウリ	侦察	集中	直感	脱力	かく乱
アデット	加速	祝福	集中	不屈	补给
ヤッサバ	必中	铁壁	气合	直击	热血
シンシア	集中	直感	分析	热血	友情

超重神グラヴィオン&超重神グラヴィオンツヴァイ					
斗牙	集中	气合	直感	友情	觉醒
エイジ	加速	必中	不屈	热血	气迫
琉菜	必中	幸运	信赖	直击	热血
ミヅキ	侦察	ひらめき	狙击	かく乱	迅速
エイナ	努力	感应	分析	脱力	补给
リィル	铁壁	てかげん	激励	希望	绊
サンドマン	直感	祝福	应援	爱	魂
フェイ	努力	ひらめき	必中	热血	激励

创圣のアクエリオン					
アポロ	ド根性	必中	气合	热血	觉醒
シルヴィア	集中	信赖	铁壁	爱	绊
シリウス	てかげん	加速	ひらめき	直击	气迫
丽花	努力	集中	感应	激励	迅速
ピエール	根性	不屈	幸运	友情	热血
ジュン	分析	集中	感应	激励	直击
つぐみ	铁壁	努力	不屈	脱力	爱
リーナ	侦察	集中	感应	祝福	希望

生日

开始游戏时可更改主人公的生日和血型,和以前的作品一样,根据星座和血型决定主角习得的精神。万年秘技 11 月 11 日 B 型血(游戏制作人寺田贵信的生日血型)依然健在,超级好用的 10 点 SP 的感应配合 SP 回复的能力,等于全军都有了必中。不过默认的设置其实也是不错的组合。

男主人公

8 月 9 日 AB 型(默认)= 必中(15) 不屈(10) 气合(30) 迅速(20) 勇气(65)

11 月 11 日 B 型(寺田诞生日) = 感应(10) 不屈(10) 铁壁(20) 气迫(45) 勇气(50)

白羊座:3 月 21 日~ 4 月 20 日					
A 型	直感(20)	铁壁(20)	气合(30)	かく乱(45)	勇气(65)
B 型	必中(15)	努力(20)	ひらめき(10)	气迫(50)	勇气(65)
AB 型	必中(15)	ド根性(20)	不屈(10)	气合(30)	勇气(65)
O 型	必中(15)	气合(25)	ひらめき(10)	直击(20)	勇气(65)

金牛座:4 月 21 日~ 5 月 21 日					
A 型	必中(15)	努力(20)	ひらめき(10)	气合(30)	勇气(65)
B 型	直感(20)	铁壁(30)	气合(35)	幸运(30)	勇气(65)
AB 型	必中(15)	幸运(30)	不屈(15)	气合(40)	勇气(65)
O 型	必中(15)	加速(15)	ひらめき(10)	气合(40)	勇气(65)

双子座:5 月 22 日~ 6 月 21 日					
A 型	必中(15)	铁壁(25)	气合(30)	ひらめき(10)	勇气(65)
B 型	必中(15)	努力(20)	不屈(10)	气合(30)	勇气(65)
AB 型	直感(20)	根性(10)	气合(30)	直击(30)	勇气(65)
O 型	必中(15)	幸运(30)	气合(30)	不屈(10)	勇气(65)

巨蟹座:6 月 22 日~ 7 月 22 日					
A 型	必中(15)	不屈(10)	迅速(20)	气合(35)	勇气(65)
B 型	直感(20)	气合(35)	幸运(30)	脱力(30)	勇气(65)
AB 型	必中(15)	铁壁(20)	气合(35)	直击(20)	勇气(65)
O 型	必中(15)	努力(15)	不屈(10)	气合(30)	勇气(65)

狮子座:7 月 23 日~ 8 月 23 日					
A 型	直感(20)	加速(15)	不屈(10)	气合(30)	勇气(65)
B 型	必中(15)	努力(20)	ひらめき(10)	气迫(45)	勇气(65)
AB 型	必中(15)	不屈(10)	气合(30)	迅速(20)	勇气(65)
O 型	必中(15)	ド根性(20)	铁壁(20)	气迫(40)	勇气(65)

处女座:8 月 24 日~ 9 月 23 日					
A 型	必中(15)	幸运(30)	ひらめき(10)	气合(30)	勇气(65)
B 型	必中(15)	不屈(10)	气合(30)	铁壁(20)	勇气(65)
AB 型	直感(20)	直击(20)	铁壁(20)	气合(35)	勇气(65)
O 型	必中(15)	铁壁(20)	ひらめき(10)	气合(40)	勇气(65)

天秤座:9 月 24 日~ 10 月 23 日					
A 型	直感(20)	铁壁(20)	直击(20)	气迫(50)	勇气(65)
B 型	必中(15)	ひらめき(10)	气合(30)	铁壁(25)	勇气(65)
AB 型	必中(15)	气合(30)	ひらめき(10)	直击(20)	勇气(65)
O 型	必中(15)	迅速(20)	气合(30)	ひらめき(10)	勇气(65)

天蝎座:10 月 24 日~ 11 月 22 日					
A 型	必中(15)	努力(20)	气合(30)	不屈(10)	勇气(65)
B 型	直感(20)	ド根性(20)	气合(30)	铁壁(25)	勇气(65)
AB 型	必中(15)	气合(25)	直击(20)	不屈(10)	勇气(65)
O 型	直感(20)	铁壁(20)	气合(30)	直击(20)	勇气(65)

女主人公

9 月 3 日 A 型(默认)= 集中(15) 直感(20) 直击(20) 气迫(45) 魂(55)

11 月 11 日 B 型(寺田诞生日)= 感应(10) 集中(10) ひらめき(10) 觉醒(70) 魂(45)

白羊座:3 月 21 日~ 4 月 20 日					
A 型	集中(15)	祝福(40)	不屈(10)	直感(20)	魂(45)
B 型	集中(15)	必中(15)	ひらめき(10)	狙击(20)	魂(45)
AB 型	集中(15)	直感(20)	祝福(40)	气合(30)	魂(50)
O 型	集中(15)	直感(20)	かく乱(40)	直击(20)	魂(50)

金牛座:4 月 21 日~ 5 月 21 日					
A 型	集中(15)	直感(20)	分析(20)	气合(20)	魂(50)
B 型	集中(15)	直感(20)	加速(15)	かく乱(50)	魂(45)
AB 型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	热血(35)	觉醒(60)
O 型	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	直击(25)	魂(50)

双子座:5 月 22 日~ 6 月 21 日					
A 型	集中(15)	直感(20)	铁壁(25)	かく乱(50)	魂(55)
B 型	集中(15)	直感(20)	加速(20)	分析(20)	魂(50)
AB 型	集中(15)	分析(20)	直感(20)	热血(35)	觉醒(60)
O 型	集中(15)	幸运(30)	直感(20)	直击(20)	魂(50)

巨蟹座:6 月 22 日~ 7 月 22 日					
A 型	集中(15)	直感(20)	かく乱(45)	气合(30)	魂(55)
B 型	集中(15)	直感(20)	脱力(30)	直击(20)	魂(50)
AB 型	集中(15)	直感(20)	直击(20)	气迫(50)	魂(50)
O 型	集中(15)	必中(15)	ひらめき(10)	热血(35)	觉醒(60)

狮子座:7 月 23 日~ 8 月 23 日					
A 型	集中(15)	铁壁(20)	直感(20)	直击(20)	魂(50)
B 型	集中(15)	直感(20)	祝福(35)	气合(30)	魂(50)
AB 型	集中(15)	脱力(25)	直感(20)	热血(35)	觉醒(60)
O 型	集中(15)	直感(20)	气合(30)	かく乱(45)	魂(50)

处女座:8 月 24 日~ 9 月 23 日					
A 型	集中(15)	直感(20)	直击(20)	气迫(45)	魂(50)
B 型	集中(15)	狙击(20)	直击(20)	直感(10)	魂(50)
AB 型	集中(15)	直感(20)	脱力(25)	热血(35)	觉醒(60)
O 型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	直击(20)	魂(50)

天秤座:9 月 24 日~ 10 月 23 日					
A 型	集中(15)	直感(20)	狙击(25)	热血(35)	觉醒(60)
B 型	直感(20)	幸运(30)	加速(20)	气合(30)	魂(50)
AB 型	集中(15)	直感(20)	かく乱(40)	直击(20)	魂(50)
O 型	集中(15)	直感(20)	直击(20)	分析(20)	魂(50)

天蝎座:10 月 24 日~ 11 月 22 日					
A 型	直感(20)	加速(20)	脱力(30)	气合(30)	魂(50)
B 型	集中(15)	气合(30)	直感(20)	かく乱(45)	魂(50)
AB 型	集中(15)	幸运(30)	直感(20)	直击(20)	魂(50)
O 型	集中(15)	努力(20)	直感(20)	热血(35)	觉醒(65)

射手座：11月23日～12月21日					
A型	必中(15)	不屈(10)	努力(20)	气迫(50)	勇气(65)
B型	直感(20)	幸运(30)	气合(30)	铁壁(20)	勇气(65)
AB型	必中(15)	ひらめき(10)	迅速(20)	气合(30)	勇气(65)
O型	必中(14)	气合(25)	ひらめき(10)	直击(20)	勇气(65)

魔羯座：12月22日～1月20日					
A型	必中(15)	狙击(20)	ひらめき(10)	气合(30)	勇气(65)
B型	必中(15)	不屈(10)	狙击(20)	迅速(15)	勇气(65)
AB型	直感(20)	努力(20)	かく乱(50)	狙击(20)	勇气(65)
O型	必中(15)	ひらめき(10)	加速(15)	直击(20)	勇气(65)

水瓶座：1月21日～2月19日					
A型	必中(10)	ひらめき(10)	铁壁(20)	气合(25)	勇气(65)
B型	直感(20)	加速(15)	不屈(10)	气合(30)	勇气(65)
AB型	必中(15)	ひらめき(10)	直击(20)	气迫(50)	勇气(65)
O型	必中(15)	分析(20)	ひらめき(10)	气合(30)	勇气(65)

双鱼座：2月20日～3月20日					
A型	必中(15)	应援(25)	ひらめき(10)	气合(30)	勇气(65)
B型	必中(15)	ド根性(20)	气合(30)	不屈(10)	勇气(65)
AB型	必中(15)	不屈(10)	幸运(30)	气合(35)	勇气(65)
O型	直感(20)	气合(30)	脱力(30)	直击(20)	勇气(65)

射手座：11月23日～12月21日					
A型	集中(15)	脱力(25)	气合(30)	直感(20)	魂(50)
B型	集中(15)	幸运(30)	直感(20)	分析(20)	魂(50)
AB型	集中(15)	直感(20)	铁壁(20)	かく乱(45)	魂(50)
O型	集中(15)	迅速(20)	直感(20)	狙击(20)	魂(50)

魔羯座：12月22日～1月20日					
A型	集中(15)	幸运(30)	直感(20)	气合(30)	魂(50)
B型	集中(15)	直感(20)	加速(15)	直击(20)	魂(50)
AB型	集中(15)	铁壁(20)	直感(20)	脱力(30)	魂(50)
O型	集中(15)	直感(20)	かく乱(45)	直击(20)	魂(50)

水瓶座：1月21日～2月19日					
A型	集中(15)	分析(20)	直感(20)	气合(25)	魂(50)
B型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	狙击(20)	魂(50)
AB型	集中(15)	直感(20)	直击(20)	かく乱(45)	魂(50
O型	集中(15)	祝福(40)	直感(20)	直击(20)	魂(50)

双鱼座：2月20日～3月20日					
A型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	狙击(20)	魂(50)
B型	集中(15)	直感(20)	脱力(25)	不屈(10)	魂(50)
AB型	集中(15)	加速(15)	直感(20)	直击(20)	魂(50)
O型	集中(15)	直感(20)	直击(20)	气合(35)	魂(50)

强化部件

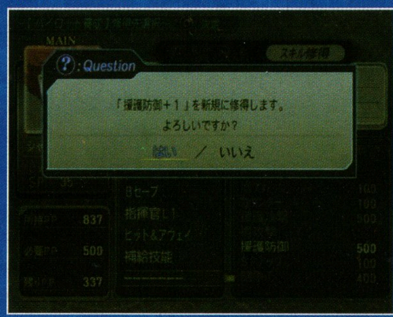
强化名称	效果
ブースター	移动力 +1
メガブースター	移动力 +2
アポジモーター	移动力 +1、运动性 +5
マグネットコーティング	运动性 +10
慣性制御システム	运动性 +20
VRメット	照准值 +10
感应ヘルメット	照准值 +20
高性能レーダー	地图武器和射程1以外的武器射程 +1
リニアシート	照准值 +20、地图武器和射程1以外的武器射程 +1
ハロ	移动力 +2、运动性和照准值 +25、地图武器和射程1以外的武器射程 +1
チョバムアーマー	最大HP+500、装甲 +100
ハイブリッドアーマー	最大HP+1000、装甲 +150
ナノスキンアーマー	最大HP+1000、装甲 +200
ソーラーパネル	自军行动开始时EN回复最大值的10%
ナノマシンユニット	自军行动开始时HP回复最大值的10%
バリア・フィールド	全攻击伤害减少1000，使用时消费5EN
ハイパージャマー	气力130以上有30%几率发动分身

强化名称	效果
勇者の印	运动性 +25、照准值 +25、クリティカル +25、装甲 +200
钢の魂	运动性 +30、照准值 +30、クリティカル +30、装甲 +250
ミノフスキークラフト	机体和武器的地形适应为空S，战舰以外移动类型增加“空”
スラスターモジュール	机体和武器的地形适应为宇宙S
防尘装置	机体和武器的地形适应为陆S，战舰以外移动类型增加“地”
スクリューモジュール	机体和武器的地形适应为海S，战舰以外移动类型增加“海”
A-アダプター	机体和武器的全部地形适应为A
S-アダプター	机体和武器的全部地形适应为S
プロペラントタンク	自机的EN全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
カートリッジ	自机的弹药全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
リペアキット	自机的HP全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
スーパーリペアキット	自机的HP、EN、弹药全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
ドンキーのパン	主机师的SP30回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
パンチャの実	主机师的SP全回复，消费品，战舰可以对邻接机体使用
ブリキの金鱼	出击时气力 +5
FAITHの证	出击时气力 +10
堕天翅の翅	主机师的SP每回合回复10点
睡眠学习装置	出击2回合目开始，主机师的气力每回合 +3
战技マニュアル	装备小队员在战斗时，可以获得和小队长相同的经验值以及PP

机师技能

可习得技能

本作的副机师不能习得技能，另外技能里也没有SP回复、集中力这样的优秀技能。注意能独立出来当主机师的人是可以习得技能的，比如盖塔的3名驾驶员。此外还有部分角色会因剧情需要而成为主机师或副机师，玩家要趁其还是主机师时学习技能。最典型的例子是《交响诗篇》里的エウレカ，玩家如果不在初期为其学会增加SP的技能，到后来就悔之晚矣。



技能	消费PP	效果
ブロッキング	300	机体有盾、剑时可发动“シールド防御”和“切り拂い”，几率由双方的技量差决定
底力	100（每级+50）	随着HP的降低，命中、回避、クリティカル、防御上升，技能等级高时效果高
カウンター	100（每级+50）	反击时比对手先攻击，几率由技能等级以及和对手的技量差决定

技能	消费PP	效果
援护攻击	500（每级+100）	为邻接小队长进行援护攻击，发动回数＝技能等级
再攻击	1200	对自己进行援护攻击，比对手技量高20时发动
援护防御	500（每级+100）	小队员或邻接的战舰为小队长进行援护防御，发动回数＝技能等级
SPアップ	100（每级+50）	最大SP增加，增加量为技能等级×5
斗争心	400	出击时气力 +5
战意高扬	700	出击2回合目开始每回合气力 +3
气力+（命中）	350	攻击命中时气力多 +1
气力+（回避）	350	攻击回避时气力多 +1
气力+(ダメージ)	350	受到伤害时气力多 +2
气力+（击破）	350	己方击坠敌机时气力多 +1
气力限界突破	500	气力上限170
Eセーブ	800	EN消费80%
Bセーブ	800	武器残弹1.5倍，小数点以下省略
连携攻击	1000	援护攻击、再攻击必定会心
支援攻击	1000	作为小队员时小队攻击的伤害 +20%
集束攻击	1000	ALL武器对小队员的威力比普通情况增加15%
サイズ差补正无视	800	因双方机体大小差异带来的伤害减少补正无效
见切り	700	气力130以上发动，最终命中、回避、クリティカル率 +10%
ガード	700	气力130以上发动，受到的最终伤害为80%
精神耐性	400	对机师系的特殊攻击无效
ヒット＆アウェイ	1000	攻击后可移动
修理技能	500	修理回复量1.5倍
补给技能	700	可移动后补给

先天技能

先天技能指的是不能用 PP 值学习的技能，注意这里只列出了我方的技能。敌方的特有技能未列出。

技能	效果
ニュータイプ	命中、回避以及特定武器的射程上升
强化人间	命中、回避以及特定武器的射程上升
ニュータイプ(X)	命中、回避上升
人工ニュータイプ	命中、回避上升
カテゴリ-F	命中、回避、会心率上升
SEED	气力 130 以上发动，攻击力 1.1 倍，最终命中、回避、会心率 +20%
エクステンデッド	命中、回避、会心率上升
超能力	命中、回避上升
オーバーセンス	命中、回避、フォトンマット的效果以及特定武器攻击力上升
リフテクニック	命中、会心率上升，一定几率攻击完全回避
ネゴシエーター	ロジャー独有技能。与之交战机体的气力 -2，过关时若他在场，修理费全部报销
ゲーマー	气力 130 以上发动，技量 +10
ゲームチャンプ	气力 130 以上发动，技量 +30
SP 回复	每回合 SP10 回复
指挥官	指挥范围内我方命中、回避上升
强运	获得资金 1.2 倍
天才	命中、回避、会心率 +20%

合体攻击

本作的合体技数量不多，值得注意的有两点。一是大部分合体技都需要发生剧情后才会出现，二是合体技必须在满足发动条件时才会出现在武器列表里，平时是看不见的。与战舰的合体技比较特殊，不能由战舰来发动。合体技的威力由发动者的武器来决定，与参与合体技的单位无关。

为方便发动合体技，将组成合体技的人编为一队会比较省事。本作的合体技不能用来援护。



武器	十改威力	参与机体
ダブルスペイザーストーム	6600	グレンダイザー+ダブルスペイザー
マリンスペイザーストーム	6600	グレンダイザー+マリンスペイザー
ドリルスペイザーストーム	6600	グレンダイザー+ドリルスペイザー
ダブルバーニングファイヤー	6500	マジンガーZ+グレートマジンガー
トリプルマジンガーブレード	6800	マジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザー
ファイナルダイナミックスペシャル	8100	マジンガーZ+グレートマジンガー+グレンダイザー+ゲッタードラゴン
超重炎皇斩	7600	ソルグラヴィオン+ゴッドΣグラヴィオン
オーガスコンビネーション	6600	オーガス+オーガスII
スペース・コンビネーション	7500	ダイターン3+ザンボット3
イオン炮	6900	ザンボット3+キングビアル
ミーティア・サーベル	6400	Sフリーダムガンダム+エターナル
ミーティア・サーベル	6600	∞ジャスティスガンダム+エターナル
ミーティア・フルバースト	6700	Sフリーダムガンダム+エターナル
ミーティア・フルバースト	6300	∞ジャスティスガンダム+エターナル

机体改造

机体全改造后，按照惯例可选择以下奖励中的一种，不过由于改造费用高昂，还是以改造武器为优先，机体方面可视需要重点改造 HP、EN、运动性等。新增的ジャミング机能能让全队的最终命中率、回避率 +10%，即使是小队员拥有此能力也会发动，如果小队中人人都有此能力，可保证我方最终命中率至少有 30%、回避率至少为 70%，不用说自然是极其实用的。不过人人都改的话至少也得 4 周目了……

最大HP+10%
最大EN+10%
运动性+10%
照准值+10%
移动力+1
特殊能力ジャミング机能
机体和武器的地形适应“空”为S
机体和武器的地形适应“陆”为S
机体和武器的地形适应“海”为S
机体和武器的地形适应“宇”为S
バリア・アーマー发动时消费EN为0
マップ兵器和射程1以外的武器射程+1
全部武器会心率+10%

此外，部分初期机体的机体与武器改造会继承到后继机体，其中有些还会保留原机体，这些可在初期就放心改造。

原机体	后继机1	后继机2	原机体情况
ガンダムMk-II	Zガンダム	-	健在
インパルスガンダム	デスティニーガンダム	-	健在
ブレイズザクファントム	レジェンドガンダム	-	健在
ガンダムエックス	ガンダムDX	Gファルコン	健在
パンサー（サラ机）	ジンバ	-	健在
ザブングル	ザブングル2号机	-	健在
グランカイザー	ゴッドグラヴィオン	ソルグラヴィオン	消失
バルゴラ1号机	バルゴラ改	バルゴラ・グローリー	消失
ガチコ	エンペランザ	-	消失
ニルヴァーシュ	ニルヴァーシュSPEC2	ニルヴァーシュSPEC3	消失
ターミナス909	ターミナス303	-	消失
セイバーガンダム	∞ジャスティスガンダム	-	消失
フリーダムガンダム	Sフリーダムガンダム	-	消失

注意バルゴラ 2&3 号机也不会继承到バルゴラ改，不过バルゴラ 2&3 号机的改造资金会返还。

新系统检阅

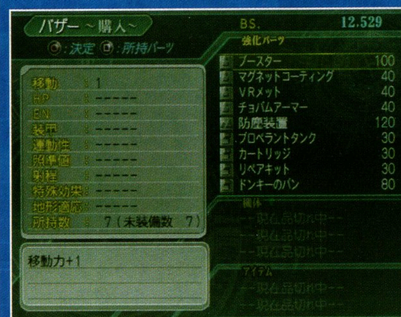
市场



市场（バザー）是在《机战α外传》中出现过的系统，这次在市场中可以购买强化部件和机体，满足条件时还会有特殊物品出售。不过和外传不同的是，这次只能买卖强化部件而不能卖机体。此外，满足特定条件的话，进入市场还会发生相应的情节，影响到隐藏要素的入手，因此每关一定要去市场看看，有特殊物品就毫不犹豫地买下来吧。

此外，市场中还有其他一些小的变化，比如同样的部件，购买的关卡不同时也有可能价格发生部件，有些关卡会出现特别便宜或者售出价格特别高的部件，进入市场时也要注意查看下方滚动显示的提示信息。至于购物所需的 BS，游戏中只有打倒特定的敌人才会获得。

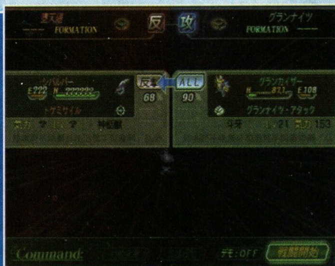
由于有了市场，因此强化部件不再局限于从战场上取得，玩家对于强化部件的使用和分配也有了更高的自由度。市场里虽然买不到诸如ハロ、堕天翅の翅这样的超稀有物品，但是メガブースター、慣性制御システム、リニアシート、ソーラーパネル、バリア・フィールド这样物品也相当有价值。注意每一关每一种物品只能买一个，因此有好东西就不妨买下来。



包围

我方有两个小队和敌方目标小队邻接的话，其他同伴攻击会有5%的加成，如果是四支小队完全包围的话，则有10%的加成。此时在选择攻击目标时敌方会显示PLS字样。遇到皮厚肉粗的BOSS时，先“分析”再包围乃是节省时间和弹药的不二法门。

连续目标补正



继承《机战A 携带版》的新系统，不过这次的回避下降并不会随着对方命中后清零，而是在一方行动回合中累积下去，直到最高-200%，因此即使是完全改造的机体，过于冒进也是很危险的。好在本作是小队战斗系统，而且回避下降也没有《机战A 携带版》那么夸张，因此带来的影响略小。

SR点

SR点就是以前的熟练度，每关有一个，满足条件时入手，同时在场的全部我方同伴PP+25。有些关SR点条件并不会最初就在胜利条件处出现，这需要发生相应的剧情后才会出现。随着SR点的取得比例不同，游戏的难度也会随之变化，同时会与部分隐藏要素相关。游戏的难度分成3个等级，具体如下：

1.HARD，获得的SR点在全体的80%以上，敌方会有多段改造，AI强化，同时气力上升困难，需要击坠一个小队才会全员+1的气力。

2.NORMAL，获得的SR点在全体的30～79%，战斗时获得的资金和PP是HARD难度的1.2倍。

3.EASY，获得的SR点在全体的29%以下，战斗时获得的资金和PP是HARD难度的1.5倍，敌方数量减少，击坠任一敌机均会全员+1的气力。

比起以往的熟练度，这次有不少关的SR点限制非常严格，一周刚上手时建议不必特意追求全SR，比较勉强的地方可直接放弃。此外，和熟练度一样，利用全灭练级的话，该关的SR点就会无法取得。

小队系统完全解说

综述

本作的小队系统沿袭至《α》系列”，同时做了一些针对性的调整。首先取消COST概念，将4机小队缩减为3机，引入阵型概念使得战斗的变数更多。其他例如ALL武器、队长效果、修理补给带来的自动回复、移动力的计算等方面则继承了之前的设定。

小队编成向来是花费时间较长的地方，本作的自动编成、自动命名等系统提供了一些方便。自动编成的第一项是全部机师机体以尊重原作的方式进行混合编成（注意此方式会自动调整机师和机体的搭配），第二项则可保留部分小队将剩下的按平衡性进行重新编成，这一项是我们比较常用的。由于游戏的难度不算太高，因此大部分时间内我们只要在电脑的编成结果上稍加变动即可。



编成基础知识

队长机

队长机的选择是一大关键，因为每个机师都有一种队长能力，这种能力只有在其成为队长时才能发挥作用。此外，援护攻击、合体技这些都只有队长机才能发动，队长机也是敌人重点攻击的对象。



移动力

移动力是小队的重要数据。移动力不足的话会严重影响战斗。小队的移动力是取小队全员移动力的平均值，小数点以下舍去。对于3机一队的小队来说，移动力应该是3的倍数，否则多出来的没意义。由于是取平均值，所以可以让队员机挂上增加移动力的强化部件来改变全队的移动力，队长机就可以空出来安装其他的芯片。



特殊能力

如果在小队中编入有修理能力的机体，那么全队每回合都能自动回复相当于最大HP10%的HP值。补给能力的机体，则会带来10%的EN回复效果。而且效果可以累加，例如编入3台有补给能力的机体，那么每回合EN就能恢复30%了！

此外部分机体拥有防护罩，这些防护罩在特定阵型下是对全员有效的，例如《返乡战士》系列的机体。小队中编入这样的机体，全队生存几率会增加不少。



最后是ジャミング机能，前面已经介绍过了，此技能会让全队的最终命中率和回避率增加10%，极其实用！

精神搭配

合理搭配小队的精神，也是玩家要考虑的一大因素。最简单也最实用的方案就是全队配上有加速或迅速的人。此外，拥有强力地图兵器的角色，应该配备一个有觉醒的角色。需要开场即提升气力的角色，可考虑到编入有激励的队员。诸如此类的种种情况，玩家都应该事先考虑到。



移动类型

移动力并不是影响小队移动距离的惟一要素，因为还有地形影响。只有飞行机体在移动时才不受地形影响，移动力是多少，就能移动多少格。不过对于小队来说，必须全员均可飞才能使小队的移动类型为“空”。这一点就比较麻烦了，因为增加飞空能力的强化部件ミノフスキークラフト可不是随处可见的地摊货。因此在编队时，如果不能保证全员能飞，就尽量把会飞的编为一队，不会飞的编为一队。值得注意的是泰坦3的飞机形态ダイファイター拥有リフター机能，其效果为能让全队具有飞行能力。

不过飞行时移动会减少EN（1格减1点EN），此外每回合开始时也会减少一定量的EN（只有《交响诗篇》里的机体因为其独有技能而不受影响）。另外飞在空中的话，也无法享受地形的有利效果。

阵型详解

概论

本作引入了阵型的概念，三种阵型各有特色，可根据战况灵活进行调整，在具体介绍之前，先来看看主要区别。

阵型	トライ・フォーメーション	センター・フォーメーション	ワイド・フォーメーション
攻击对象	可选择	可选择	不可选择
小队攻击	不可	50%攻击力	80%攻击力
队长命中率	不变	+20%	不变
TRI攻击	可	不可	不可
援护防御	可	可	不可
对全体攻击	小队员防御、回避修正	小队长防御修正	小队员防御修正
防护罩	无	可扩展到全体	无

简单的说，三机一体阵型（トライ・フォーメーション）只能由队长攻击，不过队长能使用附加防护罩贯穿效果的全体攻击（TRI攻击）。中心阵型（センター・フォーメーション）是我方全员攻击敌队长机，队员能为队长提供有效保护。开阔阵型（ワイド・フォーメーション）是队长打队长，队员打队员，能够有效地全歼敌小队，但队长也是最危险的。



三机一体（トライ）阵型

攻击：仅队长能进行攻击；可以选择攻击目标；可以使用TRI武器；攻击中心阵型时，威力变为1.1倍。



防御：敌方只能攻击队长；遭受ALL武器攻击时，对小队员的伤害和最终命中率-20%；小队员可以进行援护防御；遭受开阔阵型攻击时，伤害变为1.1倍。

TRI武器是三机一体阵型的最大优势，只有此阵型能使用TRI武器。TRI武器具有防护罩贯通的效果显著，而且威力不会像ALL武器那样随目标数而减少威力。与特定队友组队时，TRI武器的威力会上升，台词也会有变化。特定组合请见下表，☆表示需要该机师为小队长。



特定TRI攻击组合表		
アムロ	カミーユ	クワトロ
☆クワトロ	アポリー	ロベルト
ガロード	ウィッツ	ロアビィ
☆ガロード	パーラ	エニル
☆ロラン	ソシエ	メシェー
シン	ルナマリア	レイ
アスラン	レイ	ルナマリア
ムウ	キラ	アスラン
キラ	アスラン	シン
スティング	アウル	ステラ
☆桂	マーイ	リーア
桂	オルソン	アテナ
☆ガウリ	サラ	ベロー
サラ	ベロー	ゲイナー
サラ	シンシア	ゲイナー
ホランド	マシュー	ヒルダ
サンドマン	斗牙	フェイ
ジロン	エルチ	ラグ

中心（センター）阵型

攻击：全队都能进行攻击；可以选择攻击目标；队员只能使用PLA武器攻击，且威力减半；队员参与攻击时，队长的最终命中率+20%；攻击开阔阵型时，威力变为1.1倍。



防御：遭受ALL武器攻击时，对队长的伤害-20%；队员可以进行援护防御；队员的防护罩对全体有效（部分防护罩无效）；遭受三机一体阵型攻击时，伤害变为1.1倍。

倾全队之力攻击一个敌人的阵型，在BOSS战时比较常用。但此阵型不保护队员，如果敌人有ALL武器就比较麻烦。

开阔（ワイド）阵型

攻击：不可以选择攻击目标，队长只能攻击队长，队员只能攻击队员；队员只能使用PLA武器攻击，威力变为80%；攻击三机一体阵型时，威力变为1.1倍。



防御：遭受ALL武器攻击时，对队员的伤害-50%；遭受中心阵型攻击时，伤害变为1.1倍。

开阔阵型对队长完全无保护，既没有援护攻击，也没有防护罩和威力减少。不过要论对敌小队造成最大伤害，则非此阵型莫属。如果有资金对队员机的武器进行改造，基本上除了BOSS战外都可以以此阵型来进行了，当然这肯定是N周目（N＞2）游戏时的事情了……

流程表

本作的隐藏要素相当复杂，流程中要注意的事情非常多。为方便大家查阅，我们特意在流程表中也补上每关涉及到的隐藏要素。大家可以根据隐藏要素的名称，去后面的隐藏要素部分进行查对，可保万无一失。

话数	女主角路线	男主角路线
第1话	ザ・ライト・スタッフ	さすらいの修理屋
第2话 隐藏要素	怒れる瞳 ZAFT点	旅立ちの日
第3话 隐藏要素	二つの世界 ガンダムMK－Ⅱ(黑)、ステラ	破りの助っ人达
第4话	异星人来袭	それぞれの旅、それぞれの事情
第5话	目觉めの日	ムーン・ライダーズ
第6话	超重神降临	祭りの夜に
第7话 隐藏要素	月光、怒りに染めて アキ生存	月の女神 ティファ、Gビット、钢の魂
第8话 隐藏要素	世界が终わる时 ZAFT点、アキ生存	天翅の记忆 勇者の印
第9话	时空破坏	世界の终わりの日
第10话	ブレイク・ザ・ワールド	
第11话	パラダイム・シフト	
第12话	ブルースカイ・フィッシュ	
第13话 隐藏要素	立ち上がれ、宇宙の战士! TFO	
第14话 隐藏要素	集う异邦人たち ティファ、Gビット	
第15话 隐藏要素	见えない明日へ TFO、ステラ、メガ・バズーカ・ランチャー、アキ生存	
分岐	太平洋路线	ガリア路线
第16话 隐藏要素	交差する决意 ZAFT点	特异点 ハロ
第17话	青い放浪者	地狱のエキデン
第18话 隐藏要素	血に染まる瞳	さらば、我が友よ ラッシュロッド、アキ生存
第19话 隐藏要素	よみがえる翼 メガ・バズーカ・ランチャー	建国のブリザード 钢の魂
第20话 隐藏要素	ウソのない世界 ハロ	
分岐	女主角路线	男主角路线
第21话	残されるもの	父の思い出
第22话 隐藏要素	自分だけのエクソダス ラッシュロッド	
第23话 隐藏要素	百鬼の挑战状 勇者の印	
第24话 隐藏要素	光子力研究所夺还作战 铁甲鬼、グレートブースター	
第25话 隐藏要素	暗の住处 ディジェ、铁甲鬼	
分岐	女主角路线	男主角路线
第26话 隐藏要素	ホンコン・シティ ステラ、フォウ	イントゥ・ザ・ネイチャー 堕天翅の翅
第27话 隐藏要素	生じる亀裂	15年目の亡灵 ティファ、Gビット
第28话 隐藏要素	しろがねの牙 アキ生存	魂のコスプレイヤー 勇者の印
第29话 隐藏要素	灼热の海原 ステラ、フォウ、ZAFT点	アウトサイダー 堕天翅の翅、ZAFT点
第30话 隐藏要素	罪の在处 ステラ、フォウ、ZAFT点	アクペリエンス ZAFT点

话数	女主角路线	男主角路线
第31话	绊が生むもの	引き裂かれる过去
第32话	悲しみという力	俺が俺であるために
分岐	セツコ分岐	ランド分岐

话数	ジブラルタル基地へ	周边の警戒	レントンを探しに行く	舰で留守番
第33话 隐藏要素	Zの鼓动	星が辉く时 アキ生存	ロンリー・ランナウェイ	远き友へ
第34话 隐藏要素	伪りの女王、假面の姫 サラ	この星は谁のもの	ストレンジ・コンタクト	怒りの铁道王
第35话 隐藏要素	战斗神の影 サラ、ZAFT点	叹きのロザリオ	モーニング・グローリー レイ＆チャールズ	オーバー・バトル ザブングル2号机

话数	女主角路线	男主角路线
第36话 隐藏要素	恸哭の星空 ステラ、フォウ、グレートブースター、ZAFT点	示される明日 堕天翅の翅、ZAFT点
第37话 隐藏要素	新地球连邦再编 サラ	肃清の岚
第38话 隐藏要素	踊る恶梦 ZAFT点	仕组まれた决战 ZAFT点
第39话 隐藏要素	レイズ・ザ・フラッグ	スタート・イット・アップ 勇者の印
第40话 隐藏要素	インパクト・アゲイン アキ生存	崩坏序曲 アキ生存
第41话 隐藏要素	クロス・ポイント アテナ、堕天翅の翅、END点	
第42话 隐藏要素	终章开幕 END点	
第43话 隐藏要素	运命と自由と イザーク、ZAFT点、END点	
第44话 隐藏要素	舞い降りる太阳 ルビーナ、END点	
第45话 隐藏要素	遗产の继承者 ザブングル2号机、END点	
第46话 隐藏要素	混迷の中の正义 END点	
分岐	女主角路线	男主角路线
第47话 隐藏要素	カウント・ダウン END点	俺达の行き先 ヤッサバ、钢の魂、END点
分岐	架空路线	原作路线
	ゼウスに残る	プラントへ戻る
第48话 隐藏要素	乐园の追放者 强攻型アクエリオン、END点	里切りの月光 イザーク、END点
第49话 隐藏要素	幻想のメトロポリス END点	绝望の光、希望の灯 レコア、钢の魂、END点
第50话 隐藏要素	ヒトの心、テンシの梦 ハロ、END点	私はD.O.M.E.…… END点
第51话 隐藏要素	决别 レコア、ハマーン、END点	红い道 强攻型アクエリオン、END点
第52话 隐藏要素	黑历史の真实 END点	ゲインオーバー ハロ
第53话 隐藏要素	月面决战 钢の魂	歪んだ裁き END点
第54话	魂の凯歌	
第55话 隐藏要素	永远に辉け、仆らの星よ END点	
分岐	架空路线	原作路线
第56话 隐藏要素	君の姿、仆の姿 レイ、タリア、イザーク、レコア、サラ	最后の力 イザーク、レコア、サラ、END点
第57话 隐藏要素	终末の光 END点	星に愿いを END点
第58话 隐藏要素	メモリーズ END点	
分岐	女主角路线	男主角路线
第59话 隐藏要素	黑の世界 ツイーネ	涂り溃される明日 ツイーネ
分岐	女主角路线	男主角路线

话数	女主角路线		男主角路线
最终话 隐藏要素	私の未来、みんなの未来	果て无き战いの环へ アサキム	俺の未来、お前の未来

隐藏要素

强化部件

全部仅男主角路线出现。注意连续的市场情节必须有前一条获得的物品后才可发生接下来的事件,例如持有"トカゲのくんせい"后才会在23话之后在市场的情节后购入"纳豆",以下其他市场相关的隐藏要素都有类似要求。

勇者の印

8话"天翅の记忆"完成后去市场获得"トカゲのくんせい"(需要在本话中アポロ和ジロン最少各击坠一只堕天翅)
23话"百鬼の挑战状"完成后去市场获得"纳豆"
28话"魂のコスプレイヤー"完成后去市场获得"大トカゲのクンセイ"
39话"スタート・イット・アップ"完成后去市场获得"勇者の印"

钢の魂

7话"月の女神"完成后去市场获得"シルバーアクセ"(需要在本话中击坠シャギア或オルバ)
19话"建国のブリザード"完成后去市场获得"化妆道具"
47话"俺达の行き先"完成后去市场获得"花束"
49话"绝望の光、希望の灯"完成后去市场获得装备アイテム"钢の魂"。

ハロ

16话(ガリア路线)完成后去市场获得"RAY=OUT 创刊号"
22话完成后去市场获得"サイン入りディスク"
35话(レントン搜索路线)完成后去市场获得"レアなウィール"
52话完成后去市场获得"ハロ"

堕天翅の翅

26话完成后去市场获得"ホンコン土产のビデオ"(需要在本话中桂和シャイア合计击坠8机以上)
29话完成后去市场获得"エマーン土产のペナント"
36话完成后去市场获得"チラム制のバイク"
41话完成后去市场获得"堕天使の翅入手"

追加武器

フライングアーマー突击(高达MK II)

女主角路线9话,用カミーユ击坠ライラ后发生剧情战斗,之后追加武器"フライングアーマー突击",男主角路线最初即可使用。

メガ・バズーカ・ランチャー(百式)

15话中让クワトロ击坠3机以上,15话结束后,选择路线之后在市场获得"大容量エネルギーパック",19话结束后在市场获得"メガコンデンサー"后武器入手。没有拿到的话,34话自动入手。注意男主角路线触发隐藏部件"钢の魂"的相关条件后,19话过关后,在市场发生的情节以"钢の魂"的优先,好在百式在男主角路线此时也用不了几话。

グレートブースター(グレートマジンガー)

24话让ボス移动到当初大魔神撞击的地方,会发生捡到"グレートブースターの破片"的情节,32话前往市场购入"光子力研究レポート"后武器追加。如未满足条件,以后也会自动获得。

Gビット(GX和DX)

满足以下两个条件之一的话,架空路线52话或原作路线50话结束后前去市场可发生情节,从而追加武器。(ブラックボックスF的取得条件详见后文。注意女主角路线只有满足第2条才有可能拿到。)
1. 持有ブラックボックスF
2. ブラックボックスF取得条件达成两条,或者SR点在50以上

バルディロイザー

44话满足胜利条件后发生剧情战斗,之后バルディオス会追加这一武器。这话还有两个特色剧情,如果超过回合数的话,会以フィクサー1撞击人工太阳的方式过关;如果完成败北条件(例如母舰被击坠)或者超过回合数限制且フィクサー1已经被击坠,那么就会出现地球被洪水淹没的特殊GAME OVER画面。

ビームライフル(ハイパー)&突击

架空路线51话或者原作路线49话用カミーユ(乘坐Z高达)所在的小队击坠ヤザン,之后会发生剧情战斗,Z高达追加这两件武器。不满足条件的话,56话任意我方击坠ヤザン后自动追加。

隐藏机体

ガンダムMK-II(黑)

女主角路线3话不要击坠エマ,之后选择太平洋路线,18话アムロ即可乘坐ガンダムMK-II(黑)登场。不满足条件的话,则是乘坐リックディアス(红)登场。

ザブングル2号机

男主角路线在32话后选择留守,35话击坠ティンプ,过关后在市场获得コンピューターコア,45话在市场获得高性能ガソリンエンジン后入手。可继承ザブングル的改造。

アクエリオンアルファ

架空路线48话或者原作路线51话先击坠アクエリオンオメガ和アクエリオンデルタ,然后再击坠アクエリオンアルファ,过关后进入市场会有相关剧情,购入"ベクターマシン"后机体入手。不满足条件的话,57话自动获得。

ラッシュロッド

ガリア路线18话完成时,ゲイナー、ゲイン、ガウリ、サラ、ベロー、アデット的击坠数合计在100以上,过关后在市场获得"スクラップ(OM)"。然后在22话完成后在市场获得"オーバーコート后即可入手。

TFO

13话中,让甲儿被敌人击中过,过关后在市场获得"超合金NZのかけら",15话过关后在市场获得"惯性制御工学マニュアル"后入手。不满足条件的话,24话自动入手。

ディジェ

女主角路线限定,25话完成时,满足以下条件之一后,26话完成后入手。
1. カミーユ、クワトロ、アムロ、ブライト、エマ、レコア、アポリー、ロベルト、カツ的平均等级在25以上
2. アムロ、カツ的击坠数平均在25以上

隐藏机体

铁甲鬼(メカ铁甲鬼)

24话用リョウ和铁甲鬼战斗过,然后25话最后盖塔单挑获胜,过关后加入。

フォウ(ギャプラン)

话数	条件	点数
26话	カミーユ和フォウ战斗	1
	用カミーユ击坠フォウ	1
29话	用カミーユ击坠フォウ	1
30话	用カミーユ击坠フォウ	1
36话	用カミーユ击坠フォウ	1
	在击坠ステラ之前先击坠フォウ	3
	在击坠フォウ之前击坠ステラ,且不满足ステラ加入条件	2

女主角路线限定,36话フォウ击坠时,按照上表计算的フォウ点数在5以上,或者フォウ点数4且SR点28以上,就算完成フォウ加入条件。这样38话她会和万丈一起作为我方增援出现。

ステラ(ガイアガンダム)

话数	条件	点数
3话	ステラ击坠	1
15话	シン和ステラ战斗	1
	スティング、アウル、ステラ击坠	1
26话	シン和ステラ战斗	1
29话	用シン击坠ステラ击坠	1
30话	用シン击坠ステラ击坠	1
	フォウ击坠时ステラ仍然在地图上	1
36话	用シン击坠ステラ击坠	1
	在击坠フォウ之前先击坠ステラ	3
	在击坠ステラ之前击坠フォウ,且不满足フォウ加入条件	2

女主角路线限定,36话ステラ击坠时,按照上表计算的ステラ点数在8以上,或者ステラ点数为7且SR点数在28以上,就算完成ステラ加入条件。架空路线51话或者原作路线56话过关后加入。

チャールズ&レイ(スピアヘッド)

男主角路线32话后选择寻找レントン,33话中レイ和チャールズ合计击坠10机以上,35话レイ和チャールズ同ホランド战斗时会有相应的对话情节,之后用レントン分别说得并击坠二人,最终话作为援军出现。

アテナ(ナイキック アテナ机)

41话用桂和オルソン先后说得,当场便会加入。不满足条件的话,过关后加入。

ルビーナ

44话出现后顺利逃脱(或击坠敌方战舰强制脱离),过关后加入。

ヤッサバ

男主角路线限定,持有ラッシュロッド的状态下完成47话,过关后加入。

レイ和タリア

首先在47话后选择架空路线,56话用キラ、シン和レイ战斗,再用シン说得后用シン击坠他,过关后和タリアー同加入。

イザーク

43话用キラ击坠イザーク,56话用アスラン说得イザーク,过关后加入。注意在47选择原作路线的话,可以在48话用アスラン说得イザーク,这和43话二者满足其一即可。

サラ(ボリノークサマーン)

女主角路线限定
1.32话后选择ジブラルタル路线,34话用カツ和サラ战斗
2.35话用カミーユ或カツ击坠サラ
3.37话用カミーユ或カツ与サラ战斗,然后在56话用カミーユ说得サラ
4.说得后再击坠サラ

满足以上条件,56话击坠シロッコ时レコア还在地图上,并且满足レコア加入的两个条件,过关后会和レコア一起加入。

レコア(パラス・アテネ)

女主角路线限定
1.架空路线51话或者原作49话,用クワトロ、カミーユ、ファ、エマ之一和レコア战斗,战斗后双方生存,再用カミーユ或ファ说得
2.56话用カミーユ说得レコア

满足以上条件,56话击坠シロッコ时レコア还在地图上,并且满足サラ加入的四个条件,过关后会和サラ一起加入。

ハマーン(キュベレイ)

47话结束时选择架空路线,51话完成后自动加入。

ティファ

架空路线52话或者原作路线50话,完成初期胜利条件后,如果满足以下两个条件之一时,ティファ会作为カロード的副机师参战。(ブラックボックスF的取得条件详见后文。注意女主角路线只有满足第2条才有可能拿到。)

1.拿到ブラックボックスF

2.ブラックボックスF取得条件达成两条,且SR点在40以上

ツィーネ(カオス・カペル)

59话让主人公和ツィーネ战斗,之后可说得,过关后加入。注意要END点在15以上,或者END点在7以上且SR点在46以上。

アサキム(シュロウガ)

男主角路线限定,最终话"俺の未来、お前の未来"中,ツィーネ已经加入的情况下,用ランド击坠アサキム,会在后来作为我方援军登场。

其他隐藏要素

アキ生存

アキ生存是END点的条件之一,成功的话游戏通关后剧情也会稍有不同。

男主角路线			
路线	话数	条件	点数
ガリア	15话	胜平和ブッチャー战斗	1
		ブッチャー击坠	1
	18话	ガイゾック登场前击坠2个敌人	1
	40话	ブッチャー击坠	2

42话"终章开幕"开始时,上表点数在4以上,且SR点在32以上,就不会发生爆破情节,胜平出击时气力200。

女主角路线			
路线	话数	条件	点数
ガリア	7话	ザンボット3登场时胜平的击坠数在5机以上	1
	8话	ブッチャー击坠	5
	15话	胜平和ブッチャー战斗	1
		ブッチャー击坠	1
	18话	ガイゾック登场前击坠2个敌人	1
	28话	ゼラバイア登场前メガブースト全部击坠	1
周边警戒	33话	完成本话	3
	40话	ブッチャー击坠	1

在42话"终章开幕"开始时,上表点数在7以上,就不会发生此情节,这样胜平出击时气力200。

ブラックボックスF

1. 男主角路线 7 话击坠シャギア和オルバ
2. 男主角路线 7 话击坠エニル
3. 共通路线 14 话用ガロード说得エニル
4. 共通路线 14 话不击坠エニル
5. 男主角路线 27 话用ジャミル或者ガロード击坠パトゥーリア

以上 5 点中满足 4 点的话，27 话完成后在市场获得。

架空路线分岐



47 话之后会有两条路线，但是选择并不一定会出现，也有可能直接进入其中一条。具体条件由下表列出的 ZAFT 点以及 SR 点来决定，流程中要注意的事情还是很多的。

话数	男主角路线	女主角路线	
第 2 话		选择“强夺されたガンダムを取り押さえる”+1	
第 8 话		用アスラン击坠サト —+1	
分岐	太平洋路线	ガリア路线	
第 16 话	キラ击坠 +1		
第 29 话	イザーク击坠时イザーク队以外的ザフト小队全部在地图上 +2	己方将キラ击坠 +1	
	过关时ザフト小队剩下 3 小队以上 +1	マリュー击坠 +1	
第 30 话	过关时我方增援部队没有击坠一台敌机 +1	己方将キラ击坠 +1	
		マリュー击坠 +1	
分岐		ジブラルタル基地へ	周边の警戒
第 35 话		过关后 +1	
第 36 话	デストロイガンダム让シン击坠 +2	满足ステラ的加入条件 +1	
	デストロイガンダム让キラ击坠 —1		
	シン和ステラ战斗 +1		
第 38 话	キラ击坠后过关 —1	キラ在地图上时让シン被击坠 +2	
	シン击坠后过关 +1	シン没有和キラ战斗的情况下，将キラ击坠 +1	
第 39 话		ZAFT 点在 6 以上时，アスラン出击时的对话有变化	
第 42 话	我方出击选择后，ZAFT 点在 9 以上时对话有变化		
第 43 话	本关开始前 ZAFT 点在 9 以上时，シン会有疑问		
	用シン将アスラン击坠 —1		
	到第 4 回合我方行动时来结束初期战斗 +1		

47 话结束后，ZAFT 点在 10 以上且 SR 点在 36 以上时，会出现选择，タリア可选择留在我方部队中(架空路线)或者返回 ZAFT(原作路线)，之后的剧情和关卡会有较大区别，例如架空路线会有哈曼加入。不满足出现选择的条件的话，ZAFT 点在 9 以上，或者 ZAFT 点在 7 以上且 SR 点在 36 以上，会直接进入架空路线，否则会直接进入原作路线。



由于二周目会无条件出现选择，会玩二周目的玩家在第一遍游戏时不必刻意追求进入架空路线。

END点

END 点主要影响两个原创人物(アサキム和ツィーネ)的加入条件，此外结局也会有小小的差异。结局种类是根据 59 话的选择而决定的，共有 4 个选项，从好到差依次为：全てが元通りになるのを望む、安定を望む、わからない以及无选项。决定出现哪些选项，是由玩家拿到的 END 点数量决定的，一次最多出现两个。59 话的选择出现在消灭最后一个敌人后，大家应留好战场记录。

58 话的选择非常重要，如果在这里选择第一项，那么 END 点会减掉 15 点，这样基本上只有坏结局和普通结局可以选择了。58 话如果选择第二项，END 点不变。到 59 话时，如果有全てが元通りになるのを望む这一项，选后即为最佳结局。除坏结局的最后一关名为“果て无き战いの环へ”之外，其他结局的最后一关名字是一样的，女主角为“私の未来、みんなの未来”，男主角为“俺の未来、お前の未来”。

除坏结局外的其他三个结局只有小部分区别。如最佳结局中，《交响诗篇》和《创圣的大天使》的主角们回来了，男主角的 LOLI 老婆会长大，而女主角会与平行世界的旧搭档重新组成荣耀之星。不过这已经足够让 FANS 满足了！END 点的具体条件如下：

路线	话数	条件	点数
共通	41 话	チラム军登场时没有击坠エマーン舰以外的敌机	1
		チラム军登场时有击坠エマーン舰以外的敌机	—1
		用オルソン说得アテナ	1
	42 话	シナリオ开始时アキ生存的条件成立	1
	43 话	到第 4 回合我方行动时结束初期战斗	1
		用レイ将アスラン击坠	—1
	44 话	ミディフォー到达目的地(也可通过击坠アフロディア击坠或ネグロス击坠来达成)	1
		ソルグラヴィオン登场后 2 回合内击坠人工太阳	1
		アクエリオン将双翅击坠	1
	45 话	ホランド或ジロン到达指定地点	1
		过关时友军没有被击坠	1
	46 话	4 回合以内将敌小队 12 队以上击坠	1
男主角	47 话	ランド和アサキム战斗	1
女主角		4 回合内将デンゼル、トビー击坠	1
架空	48 话	アラン击坠	1
	49 话	ビッグデュオ・インフェルノ击坠时ベック没有被击坠	1
	50 话	两翅击坠	1
		グレン击坠	—1
		过关时诗翅还在地图上	—1
	51 话	クワトロ、カミーユ、ファ、エマ之一和レコア战斗，且双方生存	1
	52 话	シャギア、オルバ同时击坠	1
		将ギンガナム的 HP 降低到 50%以下	1
原作	48 话	全灭敌人过关	—1
	49 话	クワトロ、カミーユ、ファ、エマ之一和レコア战斗，且双方生存	1
	50 话	シャギア、オルバ同时击坠	1
	51 话	两翅击坠	1
		グレン击坠	—1
	53 话	将风见博士的 HP 降低到 2000 以下，发生救出俘虏的情节	1
共通	55 话	シャギア击坠	1
		オルバ击坠	1
		ギンガナム击坠	1
架空	57 话	音翅、头翅都击坠	1
原作	56 话	ラクス说得ルナマリア时シン在地图上	1
		ルナマリア击坠	—1
	57 话	音翅、头翅都击坠	1
共通	58 话	选择“パラダイムシティで生きていく”	—15

伤害值计算及分析

基本公式

最终伤害值＝（基本攻击力－基本防御力）×地形效果×体积差补正×特殊技能或特殊能力效果×队长效果×阵型补正＋防护罩　果

基本攻击力＝（攻击方机师的格斗值或射击值＋当前气力值）×武器攻击力×武器地形适应÷200

基本防御力＝（被攻击方机师的防御值＋当前气力值）×装甲÷200

数据解说

武器地形适应：地形以被攻击方所在的地形为准，S为1.1，A为1，B为80%，C为60%。月面战场以陆／空为准。

底力对装甲的影响：当机体的HP在（底力等级×10%）以下时，底力就会发动。底力会让装甲增加，增加的倍率为［（底力等级+1−当前HP÷最大HP×10）×10］%。

体积差补正：（攻击方体积－被攻击方体积）×10%，即为体积差补正。其中S=1，M=2，L=3，2L=4。体积差补正为负数时，代表减少的倍率，技能"サイズ差补正无视"可无视负数。

阵型补正：参见前面的内容，阵型相克时攻击力提升1.1倍，此外不同阵型对ALL武器的防御补正也不同。

特殊技能或特殊能力效果：大致可分为3类。第一类是像SEED、マジンパワー这种能直接影响到攻击力的人物能力和机体能力；第二类是像ALL武器对多名目标攻击时伤害减少的系统补正（攻击2个目标时威力减少20%，攻击3个目标时威力减少40%，学会集束攻击后分别变为减少5%和25%）；第三类是热血、魂以及会心一击带来的直接影响。

相关分析

本作伤害值计算的一大变化，就在于被攻击方的机体地形适应不再影响伤害值。也就是说，提升机师和机体的地形适应，对于防御力没有任何帮助。

从公式中可以看出，气力限界突破对于伤害值的影响非常有限。气力170与气力150相比，所多出来的伤害只有［（武器攻击力×武器地形适应×地形效果×体积差补正×特殊技能或特殊能力效果×队长效果×阵型补正）÷10］这么多。拿月光蝶这种攻击力7000的顶级武器来说，加上魂和阵型补正，也就能多打1925点伤害值。同样的道理，170的气力通常也只能减少一两百点的损失。

不过本作能够增加攻击力的技能并不多，算来算去也只有再攻击、气力限界突破、サイズ差补正无视、集束攻击这几种。学习气力限界突破的费用是500点PP，如果摊到能力值上只能增加10点能力，带来的好处只有气力限界突破的一半，因此还是学气力限界突破比较划算。只不过相比其他3种增加攻击力的技能来说，气力限界突破的作用的确不大。



命中率计算及分析

基本公式

最终命中率＝（基本命中率－基本回避率）×体积补正＋距离补正＋地形效果＋指挥官补正＋特殊技能或特殊能力效果＋队长效果＋阵型补正

基本命中率＝（攻击方机师的命中值÷2+照准值）×机体地形适应＋武器的命中补正＋特殊技能补正

基本回避率＝（被攻击方机师的回避值÷2+运动性）×机体地形适应＋特殊技能补正

数据解说

基本命中率的机体地形适应：移动后攻击，以被攻击方所在的地形为准；原地攻击，以攻击方所在的地形为准。S为1.1，A为1，B为80%，C为60%。月面战场以陆／空为准。

距离补正：具体数值为（5－双方距离）×3。

指挥官补正：处于拥有指挥官技能的队长机的指挥范围内时会有加成，具体数值为（指挥官等级+1）×（6－与指挥官的距离）。

体积补正：仅根据被攻击方的体积而定，L为1.2，M为1，S为0.8。

分析

影响命中率的公式比较复杂，因为诸如连续疲劳回避以及新人类等级等一大堆影响命中率的因素都有自己独特的算法。好在玩家只要进入战前画面就能准确看到命中率了，完全不需要我们刻意去算。我们只需要明白通过哪些方法能改变就行了。



从公式可以看出来，气力对命中与回避没有影响。本作的地形适应要求较高，机师S级＋机体A级，以前算作S级，现在只能算A级。这使得搞成综合S级比较困难。此外，离敌人越远越不准，离指挥官越近越准。使用可移动后攻击的武器时，是留在原地打还是移动过去打，有时会有两种完全不同的结果哦！

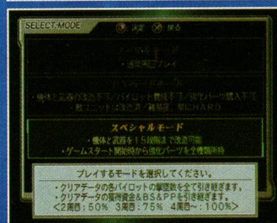
心得&秘技

全灭练功点

本作可以通过不断GAME OVER来反复挑战任何一关，从而实现无限练级和赚钱。不过一旦GAME OVER，本关的SR点就不能再取得。比较推荐的全灭练功点有：女主角第21话、男主角第29话、男主角第40话、第41话、第44话以及原作路线的第50话。赚钱的话待后期エウレカ有了觉醒之后，用ニルヴァーシュ的地图炮会轻松得多。



通关奖励



通关后会保存通关存档，读档后可选择NORMAL模式或者EXHARD模式，可继承的包括一定比例的资金、BS和PP（二周50%，三周75%，四周以上100%），还有全部同伴的击坠数。

EXHARD模式难度很大，武器和机体均无法改造，机师也无法用PP强化。此外无法在市场购入强化部件（与隐藏要素有关的物品可购入），敌方则已经多段改造，游戏难度保持在HARD。

不过SPECIAL模式这次并不需要EXHARD模式通关，只需要男女主角都通关过即可开启。SPECIAL模式可对机体和武器进行15段改造，此外最初就有全部的部件（数量各有不同）。

觉醒与SP回复

本作的精神削减到了5个，热血和魂等精神又出现得很晚，这也使得难度比起以往提升了一些。没有再动，这次要好好使用地图炮的话，觉醒是少不了的，此外，无法学会SP回复的特殊技能，那些默认有SP回复的人员显得更加宝贵。下面就来列出一些有这些精神和技能的机师，以便针对培养使用。

觉醒：アムロ、エウレカ、フォウ、斗牙、アポロ、カリス

SP回复：ロラン、女主角、男主角副机师、エウレカ、ルビーナ、リーナ、ラクス、ディアナ

强化部件复制

14话会和己方主角机战斗，击坠后可获得该机装备的全部部件，而且重新加入时部件仍然保留，也就等于是加倍了。不过不打SPECIAL模式的话，此时也没什么好部件……

修理补给

本作的修理、补给是可以针对自身来进行的，利用这点可以轻松练级，可以同时进行修理补给的母舰以及TFO等机体也会大为活跃。

再攻击详解

本作新增的再攻击是相当实用的技能。再攻击不同于过去的二动，按照官方定义是"对自己进行援护攻击，比对手技量高20时发动"。因为算援护攻击，因此必须满足援护攻击的发动条件，也就是说不能使用ALL武器和TRI武器，而且威力也会下降。不过再攻击的攻击方式可以自由选择，包括不能移动后攻击的武器也行。

再攻击的好处是显而易见的。用中心阵型攻击的话，可以实现小队对单个敌人的最大伤害输出。例如女主角的最强武器ザ・グローリー・スターは威力6700的射击型ALL武器，次强武器ナウティラス・カーバーは威力6500的格斗型武器。如果从一次战斗的伤害来说，次强武器反而比最强武器要高得多，因为ALL武器是不能进行再攻击的。也就是说，女主角其实学格斗胜过学射击。

再攻击运用到开阔阵型的话，可以对敌小队全员造成伤害，同时对敌小队长机两次攻击。在后期战斗中，可确保一次攻击就击毁队长机，并对小队员造成伤害。这种效果别说是TRI武器，就连ALL武器加集束攻击也达不到。

不过再攻击要求技量高过对手20点也是很严苛的。因此只推荐那些天生的技量好手学习，即使这样的话遇到BOSS级角色还是不能发动，因此还必须在技量上砸1000点左右的PP（即提高20点技量）方可在BOSS战中派上用场。也就是说要想贯彻再攻击战术，大概需要砸上2000点PP（即再攻击+20点技量的费用），对于一周目玩家来说还是有些难度。

不过部分角色天生就具有使用再攻击的价值。例如《归乡战士》的主角ゲイナー拥有气力130时技量+30的技能。《创圣的大天使》的主角机有着全机师能力取最高值的元素系统，因此只要让其中一名机师重点提升技量，这样随着元素系统的发动，全机师都可以轻松再攻击了。



快速发动月光炮

让高达DX和Gファルコン合体之后，可以使得月光炮的蓄力回合数缩短。玩家不必事先合体，可以等距离月光炮发动还有一回合时再合体，这样立刻就能使用月光炮了。

泛用型技能学习心得

战舰类：战舰类机师推荐优先学习的是ヒット＆アウェイ，因为战舰的武器多为不可移动后攻击的，不学这个的话在战斗中派不上什么用途。不过开着只有一个可P武器的フリーデン的サラ和ジャミル就不用学了。有修理和补给能力的战舰，可考虑学习修理技能和补给技能。

辅助类：有强力辅助精神的小队员，优先习得的当然是SPアップ，不过SPアップ学到后来投入太高，建议改修支援攻击，这样在攻击时也能派上用场。PP值有富裕的话在学满SPアップ后还可以学气力限界突破、见切り、ガード或地形适应。

小队员类：和辅助类的区别在于没有好的辅助精神，又不堪重用为小队长。这种角色优先学习支援攻击，之后视其为真实系还是超级系，辅修气见切り或ガード，气力限界突破、サイズ差补正无视亦可考虑。

小队长类：这种情况就比较复杂了，要根据具体情况来决定学习什么东西。一般来说都是以增加攻击力的能力为主，如集束攻击、再攻击等等。



心得补遗

★标题画面时有水木一郎念标题的变化，请大家多试几次。
★敌机体爆炸时按○键可以加速，在使用地图炮时尤其好用。
★本作的战舰能够主动回收我方小队，不过范围限定于与战舰相邻的4格。
★过关时屏幕下方会滚动显示一些信息，按R1可令其加速。
★部分角色的连携攻击对再攻击无效。
★角色图鉴中，部分角色尽管无声优表示，按□也能听到语音。不过此类角色多为宠物……

机师&机体推荐心得

原创系

主角机：改主角机向来都是不吃亏的，不过这次建议在14话之后再大改，尤其是不要提前改男主角机的装甲，不然第14话对上的时候打起来很痛苦。生日方面，还是感觉寺田生日比较好用。男主角配合堕天翅の翅的SP回复能力，等于全军有了必中；女主角天生自带SP回复，10点集中可以回回放。

男主角的特点在于拥有修理和补给能力，相当于每回合HP和EN自动恢复10%，不过其他方面就相对平庸一些，机体不会飞，对空性也不好。好处是专心培养格斗即可；女主角内建援护攻击，射程、移动都很出色，在实战中的作用比男主角要强得多。前面已经介绍过了，利用再攻击＋次强武器比最强武器要更实用。不过一周目用这个战术有些困难，也浪费了她的队长能力。一周目可专心走射击路线，为配合其最强武器，可考虑学集束攻击、ヒット＆アウェイ，精神可以用默认设置，这样用了气迫后一上来就能用全部武器。



魔神系

三大主力マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー都有攻击力增加1.25倍的特殊能力，配合热血正好等于魂。缺点是体积都是M，打巨大敌人时会吃亏。

甲儿的队长效果最为实用，适合队长，开着铁壁和必中可以在前线疯狂吸引火力；铁也有气迫，可以开场发动魔神力，一发残弹的グレートブースター威力超高；大介就比较吃亏了，没热血只有爱，除了可P的TRI攻击外优点不多，和小飞机的合体还是不可P的。这三个人可考虑编入一队，以方便发动合体技。

其他成员中，ボス这次还是3人一起移动，精神极为齐全，不可不练；ルビーナ有希望和SP回复，ひかる有补给、应援，マリア有感应，都可以培养。

魔神系的小飞机都比较好用，分别拥有修理、补给和ジャミング机能，TFO更是既有修理又有补给，可以考虑给辅助系队员换乘，尤其是ボス。

盖塔系

盖塔还是只用练流龙马和神隼人即可，两人的队长能力都很强，神隼人还有迅速可用。因为ALL武器都很差，可以考虑走再攻击路线，学Eセーブ。ミチル这次精神不太好，只有加速和绊，因此可以考虑坐板凳；铁甲鬼则颇为凶悍，皮厚肉粗还有援护防御，自己也有分析这个实用精神，给真实系机体当队员很合适。



超重神系

六人份精神的超重神不用说自然是非常强劲的，而且这六人的精神配得相当优秀。超重神初期有合神限制，越到后来就越厉害。不过主机师斗牙的天生技能是真实系风格，与其改学底力什么的，还不如用强化部件来补。女主角路线中超重神是主力，可以放心改造。

サンドマン能力不错，武器照搬超重神，不过因为就一个人开，所以实力很受影响，精神里的爱和魂也很重复。当小队员的话又感觉浪费，内建的援护攻击和连携攻击很好用。



フェイ就完全是小队员的命了，而且必须用最强招击破敌人才有特写，枉费了游戏里的两套衣服。（笑）

无敌系

泰坦3有2L的体积加成，万丈仍然是屈指可数的有魂的机师，日轮攻击有减装甲的特新要求，日月合击也有7500的强度，变形后还可以带动小队一起飞行。缺点是日轮乱击的射程和消费EN都不太另人满意，需要尽早学会Eセーフ。



ザンボット3是女主角路线的主线之一，但主机师神胜平能力太差。别人加技量是为了用再攻击，他加技量是为了不被别人用再攻击。（汗）考虑到神北惠子的精神依然不错，强力小队员资格还是有的。

キング・ビアル的战斗力在战舰里算是顶级的，对ザンボット3系的敌人还有攻击力加成，与ザンボット3还有合体技，在强制出击的关卡中可以有不错的表现。

创圣系

变态的元素系统让三人同调，因此让三名队员往三个方向发展可以起到极大的收益。

创圣的队员组成大致可分三个阶段：第一阶段是前50话左右，这段时间只用アポロ＋シリウス＋シルヴィア即可；シリウス走后，我方又获得了另一台大天使，此时推荐组合为アポロ＋ピエール＋シルヴィア、丽花＋つぐみ＋ジュン；シリウス归队后，リーナ会加入，此时推荐组合为アポロ＋シリウス＋シルヴィア、リーナ＋丽花＋ピエール。



因此可以考虑由アポロ、丽花学格斗，シリウス、ピエール、つぐみ学技量，シルヴィア、ジュン、リーナ学射击，这样任何时候的各种组合，射击、技量和格斗都能保持最高水平，可充分发动再攻击战术。

单个人员方面，アポロ的空地形适应为B，需要补至A；シリウス有气迫，可以开场同调；シルヴィア可学ヒット＆アウェイ和集束攻击；丽花、リーナ需要学ヒット＆アウェイ；ピエール有可P的ALL武器，可考虑学集束攻击。

创圣系的机师在多周目游戏时，是直接复制アポロ的击坠数和PP值的，时间是第23话。不过在男主角路线中，之前创圣就会加入一次，这导致玩家可以获得两次PP值。

特机系

ビッグオー的最大问题就是不能飞且武器对空性差。初期移动后连飞行敌人都无法攻击，不过越往后就越强，加装飞空芯片后能完全弥补缺点。机师有魂，更有报销一切维修费用的特殊能力，后期还有副驾驶。走再攻击＋技量的路线，或是ヒット＆アウェイ的路线都可以。

宇宙大帝的强大在于内建一次EN全回复，不过大招的EN消费也很恐怖，因此Eセーブ必点。气力提升在初期是个问题，后期吉良谦作有了气迫就迎刃而解。注意宇宙大帝的机师虽然有3名，却无一人有加速或迅速。

宇宙战士バルディオス的机体能力和机师能力很适合当队长机，在男主角路线很早就是主力。有分身，体积为2L。后期雷太有气迫，マリン有勇气，非常实用。前期最强武器是不可P的ALL武器，后面会追加可P的对单体大招。Eセーブ为必修课，走再攻击＋技量路线还是集束攻击＋ヒット＆アウェイ的路线都行。

UC高达系

UC高达系最强的机体是Zガンダム、νガンダム、キュベレイ和百式，最强机师则是阿姆罗、哈曼、库瓦特罗和卡缪。

百式登场最早，是女主角路线的早期主力，移动后可攻击的ALL武器是增加击坠数的好手段。不过到后期就有些力不从心，最强武器消费EN过多，要尽早让机师习得Eセーフ和集束攻击。默认的库瓦特罗就不错。

Z高达这次的最强武器“突击”攻击力非常高，加上默认机师卡缪有魂，攻击力相当可观。Z高达继承高达Mk-Ⅱ的改造，尽管不算好用，不过出场很早，因此玩女主角路线时值得提前改造。

νガンダム和阿姆罗其实不太合，浮游炮是不可P的ALL武器，因此机师要有ヒット＆アウェイ、集束攻击才实用，如此一来就浪费了阿姆罗内置的再攻击。反倒是库瓦特罗来开比较合适。阿姆罗可以去开Z高达，不过他没有魂就是了。νガンダム另一大问题是空地形适应不好，要装芯片来改善。隐藏机体キュベレイ和哈曼也有和νガンダム类似的问题。

其他成员里，エマ有祝福，ファ有希望，カツ有かく乱，フォウ有应援和觉醒，サラ有感应和希望，值得培养。

高达X系

ガロード是天生的赚钱高手，内置1.44倍的资金获得率，再加上ACE奖励，最后往アイアン・ギアー或グローマ旁边一蹲，等于次次都有幸运效果。不过ガンダムダブルエックス的性能实在一般，卫星炮虽然威力惊人，但是蓄力时间太长，拿不到ティファ和Gビット的话，在后期就没用了。不过改造ガンダムエックス能惠及三台机体，而高达X又是男主角路线的主线之一，因此早早改造肯定不亏。



フリーデン自带修理和补给功能，在战舰中算是比较实用的。只是武器差了点儿，只有一种可P的武器。因此舰长就不用学ヒット＆アウェイ了。注意フリーデン的舰长会从ジャミル换成サラ，而サラ的击坠数和PP值是直接复制ジャミル的，多周目游戏时亦然。

其他成员中，エニル和パーラ可以开小飞机和ガロード合体，两人的精神也各有特色，而且这两位的"X摇"很醒目（要知道エニル可是"X摇"的始祖啊）！カリス有觉醒，在后期会发挥很大作用。

战斗机甲系

本系的人全部有9级底力，宇地形适应也全部是B。在男主角路线很早就会加入。

ジロン＋チル的组合是本系中最为得力的，有迅速、直感、魂、幸运、热血，机体又有陆S。可惜最强武器仅一发，空和宇的地形适应较差。

ビリン和マリア加入最晚，不过机体能飞，两人的精神也非常不错，可作为辅助系重点培养。ファットマン上宇宙时会摆脱副机师的身分，此时可趁机让其学习增加SP的技能，这样能多用几次脱力。不过ファットマン的击坠数和PP是直接复制エルチ的。

倒A高达系

本作品是女主角路线的主线之一，值得注意的是本作品的人员和机体可以和UC高达系互换。

倒A高达初期较弱，后来会有数次进化，习得月光蝶之后就成为绝对主力，大范围高威力且附加降装甲效果的月光蝶地图兵器，再配合魂，同样是清场利器。而且ロラン还有SP回复，可持久保持战力。

ハリー的能力和队长效果不错，本身还有迅速，可惜加入太晚，要想扶正为队长比较困难，但优秀小队员是绰绰有余了。其他成员里反倒是有脱力的コレン大叔值得用一下。



OVERMAN系

OVERMAN是男主角的主线之一，强力角色不少，可重点培养。注意很多角色的空地形适应都是B。

ゲイナー能力不算最强，但中盘会发生特训事件，之后击坠数过100的话会学得气力130时技量+30的强大技能，配合再攻击极为合适。精神有魂和勇气，不过体积为S，要学サイズ差补正无视（最后两招附带此效果）。另外强力武器是格斗，需要用PP值来补强。

ゲイン的能力强过ゲイナー，在男主角的路线中可以从开始用到最后，中间机体有两次强化，还继承改造。用Bセーブ、再攻击等手段可以将其打造为自始至终值得信赖的好伙伴。

シンシア的能力不但是全系最强，而且放在整个游戏里也少有人及。可惜加入太晚，机体太差，枉费了这么强的能力，还是当小队员去吧。值得一提的是她开的机体的战斗动画很有趣。

サラ和アデット是前期重要的应援和祝福役。サラ后期有爱，アデット能力不弱但没热血，两人共同的特点是没有好机体。男主角路线要稍好一点，有两台机体能供她们换乘。

超时空世纪系

桂木桂虽然很人渣，但能力超群默认有再攻击，队长效果更是变态般的实用。很早就能换上最终机体オーガス，平时可用移动后的ALL武器作为主力，对付BOSS则以合体技为主。体型为S，需要学会サイズ补正无视和Bセーブ。注意ブロンコII改满机体需要1277000元，而オーガス改满则需要1342000元，因此早改会比较合算。

オルソン的能力和桂木桂几乎相同，差就差在队长效果。只能用来和桂木桂组一队放合体技了。アテナ的能力和机体也差一些，也没合体技，幸好有个直击。值得一提的是最终话时她会换装，特写不一样。

マーイ和リーア在初期还是比较实用的，两人都有加速，一个有幸运，一个有努力。后期因为能力太弱而难排上用场。

拥有修理和补给能力的战舰グローマ比较实用，不过装甲和HP太低，一定要补强，否则被围攻的话很危险。

SEED系

SEED系的机体性能普遍不错，武器也很齐全。シン等人很早就会加入女主角路线，但不走假想路线的话シン等人会成为敌人而离队一段时间。キラ等人则是一直与玩家为敌，直到最后才会加入。

飞鸟真初期会开脉冲高达，利用战术换装可以保持EN全满，非常实用。后期换了命运高达，武器以格斗为主，因此格斗射击两方面可以均衡发展。



ルナマリア天生适合援护攻击，后期还能开シン剩下来的脉冲，若想用的话也能用一下。

阿斯兰有迅速，队长效果增加移动力，不过最后一个精神居然是友情，注重格斗的无限正义高达也不如强袭自由高达。

强袭自由高达要比起无限正义全面得多，拥有地图武器以及强力的移动后ALL武器，和永恒号的合体技配合魂也能对BOSS造成重大伤害。气力提升不易，可利用激励、希望等辅助手段。至于ラクス也有SP回复，精神配置是纯辅助系的，如果キラ不堪重用的话，她也没必要上场了。

交响诗篇系

ニルヴァーシュ的第2形态是本作最强的机体，不但有移动后攻击的ALL武器，而且有超大范围的地图炮。主机师レントン有热血和勇气，エウレカ有觉醒和SP回复，可谓天作之合。地图炮气力要求虽然高达150，但在后期会希望的队员有一大把。事先在队伍中准备迅速和激励精神的机师会更好使用。此外，需要提醒的是エウレカ只有在前期才作为主机师，后期一直是作为辅助机师，因此在前期就要用她全部的PP来学SPアップ，不然悔之晚矣！（エウレカ的击坠数和PP值是直接复制上一周目游戏结束时的レントン。）



ホランド的机体实力不弱，有移动后使用的全体攻击武器，队长效果是对飞行机体威力增加20%，ホランド的精神还有魂和迅速，非常暴力。注意其武器对地效果不佳，另外后继机的武器全是射击，初期别加错了能力。

全关卡熟练度一览

关数	关卡名	熟练度获得条件
女 第1话	ザ・ライト・スタッフ	クワトロ或カミーユ击坠
男 第1话	さすらいの修理屋	4回合我方行动时将包括ゲラバ在内的敌人全灭
女 第2话	怒れる瞳	2回合内敌全灭
男 第2话	旅立ちの日	击坠アデット的ドゴッゾ (HP小于3000时撤退)
女 第3话	二つの世界	4回合以内击坠イアン。或者4回合以内先击坠スティング、アウル和ステラ,最后再击坠ネオ
男 第3话	破りの助っ人达	3回合我方行动时击坠バッファロ
女 第4话	异星人来袭	3回合以内将キング・オブ・ベガ的HP削减到10000以下
男 第4话	それぞれの旅、それぞれの事情	5回合我方行动时击坠全部敌人,最后干掉ラッシュロッド
女 第5话	目览めの日	敌增援出现后3回合内敌全灭
男 第5话	ムーン・ライダーズ	3回合内过关
女 第6话	超重神降临	2回合内敌全灭
男 第6话	祭りの夜に	3回合我方行动时击坠全部敌人,最后干掉ウォドム
女 第7话	月光、怒りに染めて	2回合以内击坠两台敌机
男 第7话	月の女神	6回合内击坠シャギア、オルバ、ハリー
女 第8话	世界が终わる时	6回合以内过关
男 第8话	天翅の记忆	3回合内敌全灭
女 第9话	时空破坏	3回合以内过关
男 第9话	世界の终わりの日	4回合内过关
第10话	ブレイク・ザ・ワールド	3回合内敌全灭
第11话	パラダイム・シフト	登场3回合以内击坠全部的アーキタイプ,最后再击坠マミー
第12话	ブルースカイ・フィッシュ	登场2回合以内击坠メッサーラ
第13话	立ち上がれ、宇宙の战士!	4回合以内过关
第14话	集う异邦人たち	6回合我方行动时过关
第15话	见えない明日へ	9回合以内过关
第16话	交差する决意	敌增援登场后、4回合内敌全灭
第16话	特异点	3回合内敌全灭
第17话	青い放浪者	6回合我方行动时过关
第17话	地狱のエキデン	ビッグ・オー登场后4回合内满足胜利条件
第18话	血に染まる瞳	7回合以内过关
第18话	さらば、我が友よ	7回合内过关
第19话	よみがえる翼	3回合内敌全灭
第19话	建国のブリザード	4回合内满足胜利条件
第20话	ウソのない世界	3回合以内击坠メックスブルート
女 第21话	残されるもの	5回合以内击坠シュロウガ
男 第21话	父の思い出	3回合以内敌全灭
第22话	自分だけのエクソダス	5回合以内将其他敌人全灭后,再击坠ドミネーター
第23话	百鬼の挑战状	7回合以内过关
第24话	光子力研究所夺还作战	3回合以内将其他敌人全灭后,最后击坠独眼鬼
第25话	暗の住处	6回合以内满足胜利条件
女 第26话	ホンコン・シティ	6回合以内击坠サイコガンダム
男 第26话	イントゥ・ザ・ネイチャー	6回以内将其他敌人全灭后,再击坠ニルヴァーシュ the END
女 第27话	生じる龟裂	4回合内敌全灭
男 第27话	15年目の亡灵	4回合内敌全灭后,ホランド到达基地
女 第28话	しろがねの牙	クラーゲン4机以上击坠,或者在クラーゲン全部到达地图边缘之前击坠テラル
男 第28话	魂のコスプレイヤー	6回合内过关
女 第29话	灼热の海原	5回合以内满足胜利条件
男 第29话	アウトサイダー	3回合我方行动时エマーン全灭
女 第30话	罪の在处	5回合以内击坠サイコガンダム
男 第30话	アクペリエンス	6回合内敌全灭
女 第31话	绊が生むもの	3回合以内将其他敌人全灭后,再击坠ナイキック
男 第31话	引き裂かれる过去	3回合内将其他敌人全灭后,再满足胜利条件
女 第32话	悲しみという力	ツィーネ登场后4回合内敌全灭

关数	关卡名	熟练度获得条件
男 第32话	俺が俺であるために	4回合内将其他敌人全灭后,最后击坠シュロウガ
女 第33话	Zの鼓动	5回合以内满足胜利条件
女 第33话	星が辉く时	キング・ビアル不受伤过关
男 第33话	ロンリー・ランナウェイ	4回合内过关
男 第33话	远き友へ	3回合内击坠メカ要塞鬼
女 第34话	伪りの女王、假面の姬	ファントムペイン一方的敌人全灭
女 第34话	この星は谁のもの	ソレイユ到达版边前先全灭其他敌人,最后击坠エルダー战舰
男 第34话	ストレンジ・コンタクト	6回合内过关
男 第34话	怒りの铁道王	5回合内全灭其他敌人,再击坠ドミネーター
女 第35话	战斗神の影	7回合以内将其他敌人全灭后,再满足胜利条件
女 第35话	叹きのロザリオ	5回合内过关
男 第35话	モーニング・グローリー	6回合内将其他敌人全灭后,最后击坠チャールズ・レイ
男 第35话	オーバー・バトル	6回合以内将其他敌人全灭后,击坠オーバーデビル
女 第36话	恸哭の星空	6回合以内将其他敌人全灭后,再满足胜利条件
男 第36话	示される明日	6回合内将其他敌人全灭后,最后击坠デストロイガンダム
女 第37话	新地球连邦再编	4回合我方行动时间以内将敌方全灭
男 第37话	肃清の岚	3回合内击坠シャギア和オルバ。(两人HP低于8000时撤退。)
女 第38话	踊る恶梦	4回合以内满足胜利条件
男 第38话	仕组まれた决战	4回合内满足胜利条件
女 第39话	レイズ・ザ・フラッグ	5回合以内将击坠75台コーラリアン
男 第39话	スタート・イット・アップ	コーラリアン出现后3回合内敌全灭
女 第40话	インパクト・アゲイン	6回合以内满足胜利条件
男 第40话	崩坏序曲	6回合内击坠ケルビム・シュルルクベラ
第41话	クロス・ポイント	5回合以内过关
第42话	终章开幕	6回合以内过关
第43话	运命と自由と	5回合以内将サラミス以外的敌人全部击坠,最后击坠サラミス
第44话	舞い降りる太阳	人工太阳击坠之前击坠其他全部敌人
第45话	遗产の继承者	5回合以内过关
第46话	混迷の中の正义	4回合以内过关
女 第47话	カウント・ダウン	カイメラ登场3回合以内过关
男 第47话	俺达の行き先	カイメラ登场后3回合内过关
架空 第48话	乐园の追放者	4回合内先击坠其他全部敌人,最后击坠メカ要塞鬼
原作 第48话	里切りの月光	4回合以内将其他敌人全灭后,最后击坠エルダー战舰
架空 第49话	幻想のメトロポリス	4回合内击坠ビッグデュオ・インフェルノ
原作 第49话	绝望の光、希望の灯	6回合以内将敌方全灭
架空 第50话	ヒトの心、テンシの梦	将其他敌人全灭后,最后击坠オーバーデビル
原作 第50话	私はD.O.M.E.……	3回合以内击坠全部的联邦军之后,再满足胜利条件
架空 第51话	决别	6回合内过关
原作 第51话	红い道	5回合以内过关
架空 第52话	黑历史の真实	将其他敌人全灭后,再满足胜利条件
原作 第52话	ゲインオーバー	5回合以内将其他敌人全灭,最后再消灭オーバーデビル
架空 第53话	月面决战	6回合内过关
原作 第53话	歪んだ裁き	7回合以内过关
第54话	魂の凯歌	6回合以内将敌方全灭
第55话	永远に辉け、仆らの星よ	5回合以内将全部的ゼラバイア击坠,最后再击坠ゴーマ
架空 第56话	君の姿、仆の姿	7回合内敌全灭
原作 第56话	最后の力	8回合内完成本话
架空 第57话	终末の光	6回合以内击坠アネモネ、フロスト兄弟、ギンガナム、诗翅
原作 第57话	星に愿いを	8回合内完成本话
第58话	メモリーズ	在完成胜利条件前全灭敌人
女 第59话	黑の世界	7回合内完成本话
男 第59话	涂り溃される明日	7回合内满足胜利条件



P4 Persona4

ペルソナ4

女神异闻录 PERSONA4	Atlus		角色扮演
PS2 ペルソナ4			日版
2008年7月10日		1人	6980日元
无对应周边			对应玩家年龄：12岁以上

如果说本作是PS2平台最后的角色扮演大作，相信喜爱“《真·女神转生》系列”的玩家不会反对，作为“《女神异闻录 PERSONA》系列”的第四部作品，本作继承了前作大手好评的校园风格，游戏无论在画面风格还是系统上都做出了大胆地创新，明快的用色给人更加时尚的代入感，而系统方面则更加人性化，与前作相比显得更加快捷简便。系列重中之重的PERSONA系统也得到了进化，游戏中影响合体的要素非常多，使得日常生活的部分和战斗部分的联系也更加紧密。用全面进化来形容《P4》的进步最为贴切，如果你玩过前作并对该系列感兴趣，那么就不能错过本作。

校园生活指南

游戏里除了假日外一天的流程可以分为上学和课后两部分，玩家在早上上学的途中除了跟同伴讨论有关事件的话题外，有时还能在与其他人的交谈中听到许多有用的消息，尤其是对话框里红色部分的字句更是不能错过。而在学校上学的时候偶尔会发生老师提问的事件，答对了除了能增加自己的知识力外，还能提高阳介等人的好感度哦。另外在午休时也会机会受到其他朋友们的邀请，要注意的是有对话选项的邀请一旦答应，放学后就要强制跟对方度过课后时间了，因此大家在选择的时候要三思。

主角在上完一天的课程后，就可以自由行动了，在接下来的时间里，玩家除了可以四周围逛逛，主动邀请其他朋友一起度过课余时间外，还可以前往商店街进行道具补给或者前往电视迷宫探险。要提醒一下的是主角除了回家和一些提升能力的活动外，在课后时间仅仅只是进行移动和购物的话是不会消耗任何时间的，玩家大可以在城镇中慢慢探索，另外游戏里行走时可以按□键来进行瞬间移动，这个可是本作中最人性化的设计了。

主要设施说明

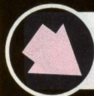
地点	设施名称	作用
八十神高校	图书馆	可以通过一个人自习来提高知识
稻羽中央通り商店街	四目内堂书店	买到的书可以在自己房间的沙发上进行阅读
	ベルベットルーム	进行PERSONA的登录和合体
	金属细工だいだら	购买装备和首饰
	四六商店	购买道具，雨天的时候可以打折
	中华料理爱家	通过吃料理提升能力，雨天有特别菜单
	町内揭示板	可以查看打工的内容和申请打工
	辰姬神社	查看和接受狐狸的委托
ジュネス八十稻羽店	设施内电梯	在这里可以召开会议以及进入迷宫
河川敷	河原	5月2日跟河边的爷爷对话后可以玩钓鱼迷你游戏
堂岛宅	堂岛宅	提早结束一天的活动

天气的影响

天气系统作为本作新加入的系统，对游戏的进程可以说是起到方方面面的影响。首先天气的好坏将暗示游戏里迷宫攻略的期限，因为连场大雨后必起大雾，同时被困在电视世界的受害者将会在这天被杀害，这样会导致游戏的直接结束。因此玩家要时时刻刻留意天气预报，如果一连几天连续下雨的话，那么说明迷宫攻略的大限将到，如果这时还没有通过迷宫的话就要加快进度了。另外下雨天也会对电视世界和现实世界造成一定的影响，比如有些迷宫里的怪物只会在下雨天出现，而在现实世界里的商店街的店铺则会在下雨天提供各种各样优惠来吸引客人，因此玩家在碰到雨天时可不要错过这个难得的好机会了。







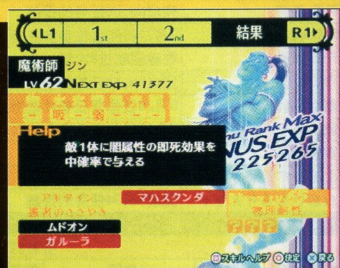
PERSONA 的培养

作为该系列的核心系统，本作依然保留了可以对 PERSONA 的自由合体和培养。PERSONA 原本是心理学的专用词，在这里是指用以抑制自身负面情感的力量，而在战斗里我方除了使用武器跟对方近身战斗外，更多的是依靠 PERSONA 自身的技能来攻击敌人或者对我方人员进行医疗，因此 PERSONA 系统用的好与坏将直接影响到今后战斗的难度。要注意的是主人公可以同时拥有复数的 PERSONA，而且可以自由更换，其技能也会随着 PERSONA 的改变而发生变化。而其余的人虽然无法更换自身的 PERSONA，但他们的 PERSONA 能够学到相当多的技能，升级需要的经验值也远比主人公的 PERSONA 要少，因此玩家不必担心同伴们的成长。至于如何得到新 PERSONA，一种是通过在战斗后偶尔会出现的卡片抽签来直接取得，另外一种则是在天鹅绒室里进行 PERSONA 的合体。不过同样的 PERSONA，合体出来的要比直接得到手的要来得强，因此推荐玩家不妨给点耐心去摸索一下这个系统。

一开始主人公能够同时持有的 PERSONA 非常少，但随着等级的提升所持 PEROSNA 数也会逐渐增加，最终主人公最多可同时携带 12 个 PEROSONA。

合体预报

这次的合体系统里还加了合体预告，主要是用于告知玩家这两天会有什么合体奖励。如果你按照合体预告当天的条件进行合体的话，那成功合成出来的 PERSONA 就会附加平时得不到的附加效果。不过由于合体预告的告知量只有两天的分量，因此玩家要勤跑过来进行确认，以免错失良机。



合体事故

在进行 2 身合体时有 1/64 的几率，3 身合体时有 1/32 的几率发生事故，发生事故后诞生 PERSONA 会随机出现以下结果。固定的素材合成特殊合体时是不会发生事故的，玩家在进行特殊合体时可以放心。

①诞生 PERSONA 的种类会因为事故而随机发生变化。

②预定继承的技能会因为事故而变化成跟原 PERSONA 无关的技能。

③诞生的 PERSONA 等级会在主人公等级 −10 ~ +1 之间随机确定。

④合体诞生的 PERSONA 种类必为自身等级 +3 或等级低的愚者。

合体的类型



一般来讲玩家利用最多的应该是 2 身合体的普通合体（ノーマルスプレッド）和 3 身合体的三角合体（トライアングルスプレッド，一旦合成后，那原来的 PERSONA 就会消失，因此大家在合成之前不要忘了在 PERSONA 全书进行登记喔。而 4 身以上的特殊合体则会随着剧情的发展而逐步开放，而且这些特殊合体都需要指定的 PERSONA 才可以进行，玩家在利用这些多身合体的机会反而不多。

合体后的技能继承

玩家可以在合体结果的技能框里查看该 PERSONA 可以继承的技能，状态栏里红色的技能框则表示合体后将会继承的技能。如果玩家对此不满意，则可以取消重新再来，直到满意为止。另外本作还加入了技能的说明，玩家可以在状态栏里按□键来查看该技能的作用。

另外可继承技能数的多少也是由合成的两个母体 PERSONA 的技能数决定的，母体的技能数越多可继承的技能数也就越多。如果合成出的 PERSONA 继承了本身未习得的技能，那么该未习得技能的"？"就会消失。如果可继承技能中有该 PERSONA 弱点耐性的技能，那么一定要优先选择。

PERSONA全书的阅览

这本 PERSONA 全书会把玩家身上现有的 PERSONA 进行自动登记，之后当你有需要的时候可以支付费用再次召唤出来，只要是已经登记了的 PERSONA，那合体后玩家也可以再次召唤跟之前相同的 PERSONA。不过要注意的是不可以召唤出主角身上已拥有的 PERSONA，另外自动登记只限于第一次拿到新 PERSONA 的时候，如果之后能力数值有变动（比如在战斗中提升了等级），那就需要玩家手动进行登记了。

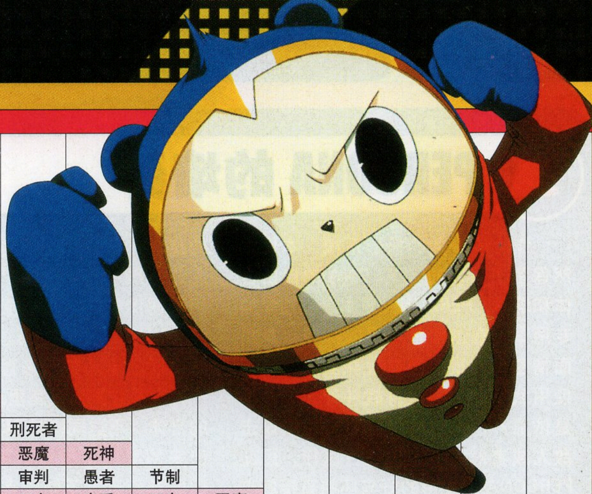




2身合体表

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判
愚者	愚者																				
魔术师	节制	魔术师																			
女教皇	死神	月	女教皇																		
女帝	月	正义	隐者	女帝																	
皇帝	死神	刚毅	女帝	月	皇帝																
法王	战车	恶魔	太阳	死神	女帝	法王															
恋爱	女帝	死神	皇帝	刑死者	正义	死神	恋爱														
战车	太阳	节制	法王	正义	节制	太阳	法王	战车													
正义	魔术师	刚毅	隐者	魔术师	恶魔	节制	女教皇	节制	正义												
隐者	刚毅	女帝	死神	魔术师	女教皇	正义	魔术师	正义	刚毅	隐者											
运命	魔术师	恋爱	刑死者	星	恋爱	女教皇	星	恶魔	恋爱	女帝	运命										
刚毅	魔术师	正义	正义	法王	隐者	太阳	皇帝	魔术师	结实	法王	星	刚毅									
刑死者	刚毅	太阳	月	节制	女帝	死神	月	死神	女教皇	月	死神	法王	刑死者								
死神	隐者	皇帝	魔术师	战车	月	恶魔	星	隐者	刚毅	太阳	隐者	刑死者	女教皇	死神							
节制	法王	刚毅	噶网	恶魔	太阳	魔术师	法王	魔术师	隐者	魔术师	恶魔	太阳	死神	战车	节制						
恶魔	节制	太阳	正义	女教皇	月	皇帝	法王	月	魔术师	正义	皇帝	隐者	正义	星	隐者	恶魔					
塔	星	刑死者	魔术师	隐者	星	刑死者	星	刑死者	恋爱	死神	战车	刑死者	隐者	恋爱	星	皇帝	塔				
星	女帝	–	皇帝	战车	死神	月	隐者	法王	月	正义	皇帝	皇帝	女帝	恋爱	法王	皇帝	刑死者	星			
月	皇帝	星	星	节制	魔术师	女帝	刑死者	太阳	刚毅	女帝	恋爱	正义	女教皇	女教皇	刑死者	女帝	女教皇	皇帝	月		
太阳	恶魔	战车	恶魔	女教皇	战车	刚毅	恶魔	刚毅	节制	节制	女教皇	节制	恶魔	女帝	隐者	法王	战车	月	刚毅	太阳	
审判	刑死者	恋爱	太阳	女教皇	恋爱	战车	刚毅	节制	恋爱	星	刑死者	–	女帝	–	–	–	–	–	–	–	审判
	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判

特殊的2身合体
素材1（バロン）+素材2（ランダ）=结果（シヴァ）
素材1（シヴァ）+素材2（パールヴァティ）=结果（アルダー）
素材1（ベリアル）+素材2（ネビロス）=结果（アルス）



3身合体表																					
愚者	愚者																				
魔术师	运命	魔术师																			
女教皇	恋爱	运命	女教皇																		
女帝	审判	太阳	节制	女帝																	
皇帝	隐者	死神	正义	愚者	皇帝																
法王	塔	审判	女帝	女教皇	战车	法王															
恋爱	恶魔	节制	刑死者	愚者	恶魔	刑死者	恋爱														
战车	恋爱	皇帝	魔术师	皇帝	塔	审判	隐者	战车													
正义	战车	战车	隐者	死神	恶魔	魔术师	魔术师	节制	正义												
隐者	刚毅	女帝	魔术师	愚者	月	恋爱	法王	女教皇	皇帝	隐者											
运命	审判	刚毅	刚毅	刚毅	女教皇	刑死者	刑死者	节制	女教皇	审判	运命										
刚毅	女帝	塔	女帝	愚者	隐者	月	愚者	魔术师	女教皇	正义	女教皇	刚毅									
刑死者	星	运命	战车	太阳	法王	星	正义	恶魔	星	刚毅	愚者	星	刑死者								
死神	星	愚者	战车	法王	刚毅	魔术师	刑死者	恶魔	恶魔	魔术师	月	女帝	恶魔	死神							
节制	正义	太阳	恋爱	皇帝	恶魔	皇帝	运命	月	魔术师	恶魔	塔	皇帝	审判	愚者	节制						
恶魔	恋爱	战车	隐者	愚者	死神	月	塔	皇帝	女教皇	死神	塔	恋爱	正义	恋爱	正义	恶魔					
塔	运命	皇帝	月	审判	女教皇	皇帝	审判	法王	战车	女帝	魔术师	恶魔	运命	正义	审判	星	塔				
星	隐者	法王	女帝	愚者	太阳	恋爱	法王	魔术师	太阳	死神	魔术师	恶魔	太阳	运命	法王	运命	隐者	星			
月	女帝	太阳	女帝	月	刚毅	魔术师	刑死者	愚者	星	节制	刚毅	法王	魔术师	刑死者	刑死者	死神	刑死者	死神	月		
太阳	女帝	运命	愚者	恋爱	恶魔	魔术师	皇帝	女教皇	审判	塔	战车	塔	女帝	女帝	运命	恋爱	死神	战车	死神	太阳	
审判	节制	太阳	节制	星	刑死者	愚者	皇帝	塔	太阳	节制	愚者	节制	愚者	刚毅	战车	死神	恋爱	恋爱	隐者	战车	审判
	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐者	运命	刚毅	刑死者	死神	节制	恶魔	塔	星	月	太阳	审判

特殊的3身合体
素材1（クロト）+素材2（ラケシス）+素材3（アトロポス）=结果（ノルン）

主角的能力

在这里说的并不是指等级和战斗力，而是主角自身固有的五项能力值，这些能力值将直接影响到主角与人交流的能力，因为有些社群交流（COMMU）需要主角的能力值达到一定的程度才可以继续提升等级。而随着能力的提高，主角在除了在对话里有更多的选择外，还能触发更多的分支事件。能力值会因玩家平日的对话选择而有所提升，不过无论怎么选择，都不会出现能力下降的情况，这点倒是可以放心。除此以外，能力值还能通过课余时间的活动来提高，玩家有空的时候不妨多锻炼锻炼。

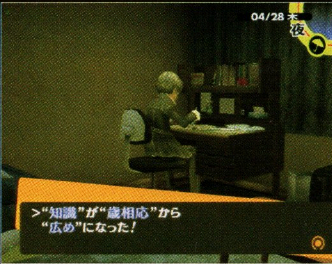
能力值	提升方法
知识	通过在学校的图书馆或者在房间的书桌上学习；在上课时答对老师提问的问题等
根气	参加运动部的社团活动；在自己的房间里阅读低龄向的书籍；从事“封筒贴り”的短工；在中华料理店吃パーコー面
宽容	在中华料理店吃肉井；看弱虫先生系列的书籍。从事折纸鹤或者保育园的工作
传达力	文化社团活动；同伴上课被老师提问时成功帮他解围；从事翻译的短工
勇气	吃冰箱中的不明食物；在中华料理店吃麻婆豆腐定食；在房间阅读充满男子气概的书籍（汉系の本）

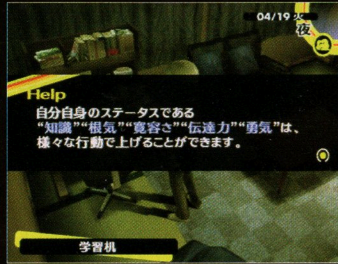
四目内堂书店			
书名	价格	发售日	效果
素敌な汉	1200元	4月20日	勇气+5
弱虫先生、今日も行く	1500元	5月7日	宽容+5
汉、それはエターナル	1200元	6月1日	勇气+5
弱虫先生、お金に困る	1500元	6月28日	宽容+5
たそがれて……汉	1200元	7月15日	勇气+5
弱虫先生、转职する	1500元	8月4日	宽容+5
我は汉、そして神	1200元	8月24日	勇气+5
弱虫先生と愉快な仲间	1500元	9月20日	宽容+5
汉よ、さらば	1200元	10月9日	勇气+5
弱虫先生、最后の授业	1500元	11月1日	宽容+5

书店无法买到的书		
书名	获得方法	效果
THE 茶道	8月10日休息日事件选择分支“もらっとく”	知识+3，传达力+3
THE 柔道	完成No.08任务的报酬	知识+3，传达力+3
THE 神道	8月21日和女性参加夏祭	知识+3，传达力+3
THE 面道	在爱家吃过8次饭	知识+3、传达力+3
THE 外道	完成No.14任务的报酬	知识+3，传达力+3
魔女探偵ラブリーン	5月29日休息日事件选择分支“もらっておく”	宽容+3，根气+3
数ってなあに?	7月17日休息日事件选择分支“无理”	根气+3，知识+3
害虫图鉴	完成No.22任务的报酬	知识+3，勇气+3
なぞなぞだいすき	完成No.27任务的报酬	宽容+3，根气+3
おおいなるそんざい	完成No.34任务的报酬	知识+3，根气+3

各种打工基本数据						
打工内容	解禁日	日期	酬劳	时间段	必要能力	上升能力
贴信封	4月23日	每日	1000元～	昼・夜	–	根气+3
翻译	4月23日	每日	1000元～	昼・夜	知识LV2以上	传达力+3
折纸鹤	4月23日	每日	道具	昼・夜	根气LV2以上	宽容+3
学童保育	4月23日	月・金・土	4000元～	昼	–	宽容+3
清扫医院	5与25日	水・木・金	5000元～	夜	根气LV3以上	勇气+3
家庭教师	5月25日	火・木・土	10000元	夜	宽容LV5以上	传达力+3

注：在进行打工的过程有可能会随机出现分支选项，选项中上面的分支选项有一定几率将打工酬劳翻倍，但也有一定几率降低酬劳，下面的选项则会保持酬劳不变。





女帝攻略方法

主人公的知识等级达到LV3以上在5月19日之后前往天鹅绒室就会发生女帝的COMMU事件，此后只要按照玛格丽特的要求合成出持有要求技能的指定PERSONA就能够提升女帝的COMMU等级。女帝的COMMU达到MAX后能够获得贵重道具“白蝶贝のブローチ”并解禁PERSONA イシス合体。为了避免发生合体事故而功亏一篑所以建议玩家在合体之前先进行存档。由于合体的方法多种多样，所以在此只为各位列出比较简便的合体方式，希望各位能够开动脑筋找出更加合理的合体方式。

等级	指定PERSONA	指定技能	推荐合体方法	条件
1	イッポンダタラ（隐者）	スクカジャ	シルフ（节制，スクカジャ）×アークエンジェル（正义）	LV17
2	マタドール（死神）	マハンマ	アンズー（法王LV19，マハンマ））×ベリス（刑死者）	LV24
3	ドゥン（太阳）	暴れまくり	アレス（战车LV28，暴れまくり）×シーサー（法王）	LV31
4	ネコショウグン（星）	ブフーラ	1.キングフロスト（皇帝，ブフーラ）×カハク（魔术师）=クシミタマ（刚毅，ブフーラ）；2.アラミタマ（战车）×クシミタマ（刚毅，ブフーラ）×サキミタマ（女教皇）×ニギミタマ（节制）	LV32
5	ジャアクフロスト（愚者）	素早さの心得	1.アンズー（法王LV20，素早さの心得）×アプサラス（节制）=ジャックフロスト（魔术师，素早さの心得）；2.ジャックランタン（魔术师）×ジャックフロスト（魔术师，素早さの心得）×キングフロスト（皇帝）×ピクシー（魔术师）×グール（死神）	LV38
6	ヤタガラス（太阳）	メギド	1.トウテツ（塔，メギド）×カーシー（太阳）=アレス（战车，メギド）；2.アレス（战车，メギド）×ジャアクフロスト（愚者）	LV40
7	ヤツフサ（刑死者）	メディラマ	トート（皇帝LV47，メディラマ）×オルトロス（刑死者）×マカミ（刑死者）×ナラシンハ（太阳）×モスマン（隐者）	LV49
8	ガネーシャ（星）	テトラカーン	デカラビア（愚者，テトラカーン）×クー・フーリン（塔）	LV50
9	トランペッター（审判）	コンセントレイト	マタドール（死神）×ホワイトライダー（死神）×だいそうじょう（法王）×パピルサグ（皇帝）×トウコツ（刑死者）×トウテツ（塔LV38，コンセントレイト）	LV67



社群交流 (COMMU)



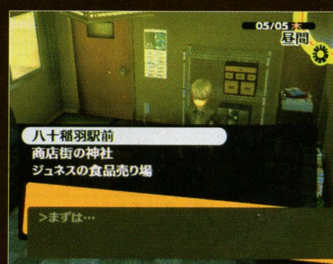
属性	社群成员	时期	取得条件
愚者	自称特别搜查队	4/17	剧情
魔法师	花村阳介	4/16	剧情
女教皇	天成雪子	5/17	剧情
女帝	マーガレット	5/19以后	当知识达到3级物知り时进入ベルベットルーム取得
皇帝	巽完二	6/9以后	在天气为雨天外并且是水/土/木曜日的时候在教室楼2楼走廊的楼梯口与女生谈话，得知谣言后到实习楼与巽完二对话
法王	堂岛辽太郎	6/9以后	夜晚与堂岛辽太郎对话
恋爱	久慈川りせ	7/23	剧情
战车	里中千枝	4/18	剧情
正义	堂岛菜菜子	5/3	剧情
隐者	狐狸	5/5	剧情
运命	白钟直斗	9/2以后	在商店街北侧与穿黑衣服的男人说话（需要知识达到第5级生き字引），对话选择“知っている”，在教室楼一楼走廊把卡片交给白钟直斗。（需要勇气5级“豪杰，而且直斗只在月/火/水/土曜日出现）
刚毅	运动部队员	4/19以后	加入任意一间运动部
刑死者	小西尚纪	6/9以后	在教室楼一楼与小西尚纪对话，一天跟他对话一次，总共三次，需要宽容达到3级“太っ腹”
死神	老妇人	恶魔达到4级	节假日期间在河原与老妇人对话
节制	南绘里	4/23以后	在学童保育园打工两次
恶魔	护士	5/25以后	在医院打工两次，需要根气达到3级“筋金入り”
塔	家庭教师的学生	5/25以后	从事过两次家庭教师的短工，需要宽容达到5级“オカン级”
星	クマ	6/24	剧情
月	海老原あい	刚毅达到5级	在一楼的储物柜于海老原あい对话，需要勇气达到3级“怖い者なし”，之后会在水至土曜日其中一天翘课与她出去逛
太阳	文化部成员	4/25以后	加入文化部
审判	真实を追う仲间たち	12/3	回避BADEND

社群作为本作的核心系统之一，它的作用不单单只是跟别人交流，推动剧情那么简单，随着故事的发展，玩家在游戏的故事发展中将有越来越多的机会跟其他的社群建立交情，这些社群分为若干个阿卡纳属性，当玩家与该社群的交情好到一定程度的时候，该社群的阿卡纳等级就会提升一个级别，而这些社群的级别越高，PERSONA 在合体时相对应属性的阿卡纳就会给予更多的经验值奖励，另外社群的对象如果是冒险同伴的话，那么他们就会在战斗中提供更多的掩护。建立这种社群交流的方法大概有两种，一种是随着剧情的发展会自动开放，另外一种是需要主角满足一定的条件才可以发生。左表就是全社群的取得方法。



电视购物

5 月 22 日之后每个星期日调查自己房间的电视就可以进行电视购物了（每周的物品都不同），由于电视购物的东西一般都是物超所值，所以建议玩家周日时不要错过。电视购物还能够得到赠送的道具“时价ネットシール”，集齐 3 枚后就可以到商店街等处的邮筒进行应募来换取道具。



电视购物贩卖表

贩卖日	商品	价格
5月22日	アディオスシューズ，ダイエットフード真×2	5980元
	紧急医疗キット，伤药×4	2980元
5月29日	钢铁のバニエ，ダイエットフード真×2	11800元
	デンデン太鼓×2，宝箱の键×2	4980元
6月5日	仁义のぶんどし，ダイエットフード真×2	11800元
	稲羽マス，コハクヤマメ×2	2980元
6月12日	火伏せの符，野草サプリ×2	4980元
	反魂香，咒杀ペーパー×4	2980元
6月19日	力带，野草サプリ×2	4980元
	オオミズウオ，角冰×4	9800元
6月26日	传说风ソード，野草サプリ×2	9800元
	お清めの盐，せがき米×2	3980元
7月3日	アルマダビスチュ，メガアミノドロップ×2	20800元
	白桃の实×30，ソウルドロップ×10	2980元
7月17日	紫のスーツ，メガアミノドロップ×2	20800元
	金刚シールド×2，ヘビーフード×6	8800元
7月24日	松雪包丁，メガアミノドロップ×2	11800元
	盆ジュース×24，胡椒博士NEO×24	7800元
7月31日	まねきネコ，メガアミノドロップ×2	7980元
	风船爆弹×2，スーパーソニック×2	6980元
8月7日	圣骑士のヨロイ、长寿サプリ×2	20800元
	松雪包丁，传说风ソード	12800元
8月14日	木制バット，长寿サプリ×2	14000元
	せがき米×6，お清めの水×4	8800元
8月28日	とうぞくのナイフ，长寿サプリ×2	20800元
	业火の勾玉×2，紫电の勾玉×2	12800元
9月4日	魅惑のドレープ，ヘビーフード×2	21800元
	宝箱の键×2，时价ネットシール×5	6800元
9月11日	风魔流分铜爪，ヘビーフード×2	27800元
	稲羽マス×4，ドライアイス×2	6980元
9月18日	报复の锁，ヘビーフード×2	21800元
	ソーマ，お清めの水×2	14800元
9月25日	デスクーデット，练りわさびゼリー×2	28800元
	ダイエットフード极×8，ミステリーフード×8	5980元
10月2日	桃色の战斗服，练りわさびゼリー×2	28800元
	红金×10，鱼のえさ×10	9800元
10月9日	ナイスシューズ，练りわさびゼリー×2	28800元
	オオミズウオ×2，ドライアイス×4	19800元
10月16日	赤い战斗服，ダイエットフード极×2	29800元
	物反镜×3，魔反镜×3	19800元
10月23日	イノセントアサシン，ダイエットフード极×2	29800元
	宝箱の键×2，时价ネットシール×5	6800元
11月13日	泉灵ブレセレット，ダイエットフード极×2	19800元
	ナイスシューズ，赤い战斗服	19800元
11月20日	エンジュルスカート，ダイエットフード极×2	59800元
	ソーマ，アムリタソーダ×4	19800元

迷你钓鱼游戏

在5月1日后在河川的沿岸边跟老爷爷谈话选择“钓り道具セット”



便能够取得钓鱼套装以及十个鱼饵，之后就可以在河边进行钓鱼了（即使夜间可以到这里来进行钓鱼，不过不能交换奖品）。钓鱼的方法很简单，看见鱼竿线有动静时可以连按○键来收竿，但有时也需要按△、×、□来控制（鱼的种类可以通过手柄振动的强弱和时间长短来分辨）。钓鱼的回数依照玩家的根气来决定，在最高等级的情况下一次最多可以钓5回。至于鱼饵的取得方法，除了可以用道具交换外，在作便当的时候也有机会得到，还有一个简单的方法就是在雨天之外跟站在堂岛家门前斜坡的主妇对话，选择“食べる”，那样可以得到一个鱼饵，一天最多只能拿一个。另外可以钓到的鱼类也会根据天气的变化而有所不同，玩家要想有大收获的话推荐在雨天的时候来这里垂钓（游戏中最大的鱼“ヌシ样”需要在老爷爷那里获得“爆钓セット”才可以钓上来）。

鱼的种类和振动的关系

鱼的种类	振动强弱	振动间隔	牵引强度
红金	弱	短	轻
稻羽マス	弱	短	中
コハクヤマメ	弱	中	中
源氏鲇	强	短	轻
オオミズウオ	强	短	重
ヌシ样	强	长	重

上钩的几率(注：括号内为雨天的几率)

月份	红金	稻羽マス	コハクヤマメ	源氏鲇	オオミズウオ	ヌシ样
5月	30（55）%	30（10）%	20（10）%	20（10%）	0（10）%	–
6～7月	30（15）%	30（10）%	20（30）%	20（30）%	0（10）%	0（5）%
8～11月	30（15）%	30（10）%	20（30）%	18（30）%	1（10）%	1（5）%
12月	20%	20%	20%	20%	10%	10%

5月的奖品

奖品	交换条件
チタンクラブ	稻羽マス×2
鹰の目	コハクヤマメ×3
宝箱の键	源氏鲇
鱼のえさ×3	红金

6月的奖品

奖品	交换条件
公爵夫人	稻羽×3
大地シール	オオミズウオ
宝箱の键	コハクヤマメ
鱼のえさ×3	源氏鲇

7月的奖品

奖品	交换条件
お手制风吕板	オオミズウオ
祝福の手	コハクヤマメ×4
宝箱の键	红金×2
鱼のえさ×3	稻羽マス

8月的奖品

奖品	交换条件
キューティアサシン	红金×6
赤い战斗服	オオミズウオ×2
宝箱の键	源氏鲇×2
鱼のえさ×3	稻羽マス

9月的奖品

奖品	交换条件
钢铁シンデレラ	コハクヤマメ×8
ハイカラ肌着	ヌシ样
宝箱の键	红金×2
鱼のえさ×3	源氏鲇

10月的奖品

奖品	交换条件
チタン制レンチ	オオミズウオ×4
鹫の目	オオミズウオ×3
宝箱の键	稻羽マス
鱼のえさ×3	红金

11月的奖品

奖品	交换条件
红叶の具足	源氏鲇×10
宝玉轮	红金×6
宝箱の键	稻羽マス×2
鱼のえさ×3	コハクヤマメ×2

12月的奖品

奖品	交换条件
武藏の竹刀	ヌシ样×2
ウズメの衣	オオミズウオ×3
宝箱の键	源氏鲇×2
鱼のえさ×3	红金×2

冰箱与便当

堂岛家中的冰箱在游戏中也是一个很关键的道具，夜间调查它就有可能出现选项提示玩家是否将冰箱内剩余的食物吃完，而且还能够使用冰箱内的素材制作便当带到学校和同伴一起分享。在制作便当的过程中，根据玩家的选择会出现“大成功”、“やや失败”和“大失败”三种结果。大成功不仅能够获得3个“鱼のえさ”，而且在次日与同伴进餐后还能够获得COMMU+10，如果正好是同伴喜欢的便当还能够再获得COMMU+10的奖励。やや失败就比较平庸了，什么都不会发生。不过如果出现大失败的状况，还能获得5个鱼のえさ的安慰奖励。

冰箱内的事物

日期	事物	勇气	行动
4月11日～	チャーハン	–	○
4月18日～	カップラーメン	–	○
4月25日～	白味曾	+5	×
5月2日～	千からびら渍物	+5	×
5月14日～	何かの草	+5	×
5月16日～	メロンクリームソーダ	–	○
5月23日～	ハム	–	○
5月30日～	消费期限の切れた牛乳	+5	×
6月6日～	クョコフレーク	–	○
6月13日～	冻ったバナナ	–	○
6月20日～	ワサビの小袋	+5	×
6月27日～	ジュネスのお蔬菜	–	○
7月4日～	菜菜子のプリン	+5	○
7月11日～	目觉まし时计	–	○
7月18日～	一口かじられたゴーヤ	+5	×
7月25日～	たっぷりの麦茶	–	○
8月1日～	ホームランバー	–	○
8月8日～	罐ビール	–	○
8月22日～	メモ	–	○
8月29日～	堂岛の盐辛	+5	○
9月5日～	切ったスイカ	–	○
9月13日～	见たことの无いキノコ	+5	×
9月19日～	扫げパン	–	○
9月26日～	カメラのフィルム	–	○
10月3日～	ショートケーキ	–	○
10月10日～	大量のハマグリ	–	○
10月24日～	梨だったモノ	+5	×
11月2日～	アイスコーヒー	–	×
11月6日	小さなお握り	–	○

便当分支选择

日期	便当名	大成功选项	大失败选项	喜欢的同伴
4月25日	豚のショウガ焼き 注1	包丁で切れ目を入れる	油に渍けておく	阳介、千枝、长濑
5月12日	肉じゃが	落としぶたで煮入む	强火で煮入む	阳介、千枝、一条
5月24日	スブタ 注2	片栗粉を使う	醋で煮诘める	千枝、长濑
5月31日	烧肉便当 注2	代わりに酱油を使う	代わりに醋を使う	千枝、长濑
6月8日	カレー	そのまま煮诘める	ふくらし粉を足す	阳介、一条、长濑、あい、绫音
6月12日	ポテトサラダ	热いうちに渍す	マヨネーズとあえて冷ます	雪子、あい、结实、绫音
6月29日	ハンバーグ 注3	串を刺して，肉汁をみる	表面の气泡を见る	千枝、长濑、尚纪
7月6日	大学いも 注3	油で扬げる	酒で煮る	雪子、一条、结实
7月12日	プリン	バニラエッセンス	オーデコロン	完二、あい、结实、绫音
7月14日	鸟の龙田扬げ	片栗粉をまぶす	白玉粉をまぶす	阳介、雪子、千枝、一条
9月4日	ごぼうとニンジンのきんぴら	酱油とみりん	味曾と醋	雪子、结实
9月11日	茶巾ずし	薄焼きたまごで包む	茶の叶で包む	雪子、りせ、结实、绫音
9月21日	ビシソワーズ 注4	たっぷりの牛乳	たっぷりの白ワイン	阳介、りせ、あい
9月26日	ほうれんそうのゴマ和え 注4	ザルにあげる	ゴマと一绪に更に茹でる	雪子、一条
9月29日	とんかつ 注4	小麦粉、卵、パン粉	小麦粉、パン粉、卵の顺	千枝、长濑
10月2日	豚の角煮 注4	みりん、砂糖、料理酒	盐、味曾、料理酒	完二、千枝、长濑
10月12日	コロッケ	高温で扬げる	低温で扬げる	阳介、ちせ、千枝、尚纪、绫音
10月25日	焼き鱼	远火の强火	近火の强火	阳介、雪子、一条、结实
11月1日	カリフォルニアロール	冷ましながら混ぜる	冷めないように一气に混ぜる	完二、直斗、あい

注1：雪子救出之后；注2：完二救出之后；注3：久慈川救出之后；注4：直斗救出之后

迷宫生存手册



玩家探索电视世界的目的只有一个，那就是救出被困在迷宫里的人，帮他们重返现实世界。游戏里可以挑战电视迷宫的机会有很多，基本上在放学后或者在节假日都可以进行探索。而每当电视世界出现新迷宫的时候都会有一个时期限制，如果过了这个期限还没有打通迷宫的话就会强制 game over，因此玩家在过着快乐的校园生活时也不要把这边的主要任务给忘了。另外要注意的是在探索完迷宫后，夜晚会因为疲劳而无法继续其他活动，这点希望要注意。

而在本作中，随机迷宫的特点依然被保留下来，迷宫里除了某些会发生事件的特定层数外，其余楼层的构造都是随机生成的，怪物也是不断地涌现。所幸的是玩家在离开这个电视世界之前，迷宫的组合都不会再次发生变化，而且走过的地方也会暂时被标示清楚。此外跟前作不同的是，这次迷宫除了最高层外，其余的层数都没有设置返回入口处的传送点，玩家想要离开迷宫只能通过楼梯跑回一楼或者使用技能和道具来进行传送，因此玩家在游戏的前期最好要多准备一些カエレール，这样可以方便移动，不用冒着 SP 耗尽的风险跑回入口广场。而当玩家再次对该迷宫进行探索的时候，这时可以直接从过去已经走过的最高层开始探索，就不用这么麻烦再从一楼开始爬起了。

最后说一下关于 SP 的补给，玩家在迷宫探索中之所以要半路折返可能大多数是因为 SP 消耗已尽，而且这一代由于取消了“回到入口广场即可全体恢复”的设定，使得 SP 的补给一直是困扰玩家的问题。虽然游戏里进行到 5 月份的时候会自动去神社引发狐狸的社群事件，这样以后可以在入口广场支付一定的金钱来恢复 SP，但刚开始的时候价格惊人，至少对于还处在游戏前期的玩家来讲不是轻易出手的价格，因此在游戏的前期推荐去四六商店门前的自动贩卖机去购买廉价的リボンシトロン，一次最多可以买 5 瓶，一周后会补充一次，虽然补充的 SP 量不多，不过足够玩家熬过序盘的艰难期。



战斗指南

与其他角色扮演游戏不同的是，在迷宫中探险时的遇敌方法并不是传统的踩地雷方式，玩家在迷宫冒险的时候可以看见敌人在四处游动，这时如果抓住了先机，按○键在敌人后面进行攻击的话，那进入战斗的时候就可以由我方先行攻击，相反如果被敌人趁其不备偷袭成功的话，那战斗就会变成敌方先制的被动局面，因此大家在迷宫拐弯抹角的地方要好好看清楚再前进。不过这代的敌人聪明了许多，怪物们的视线基本上没有死角，玩家只要一靠近敌人，对方马上就会出现叹号，而且还会立即掉转头企图反绕到玩家的后方进行偷袭。所幸的是本作中先制的判定并不是太严格，哪怕是敌人冒出感叹号，只要能够成功在敌人背面攻击的话就可以先制了。



一旦进入了战斗，敌我双方就会以回合制的方式行动，行动顺序会按照在场每个人的“速”这项数值的高低来决定。虽然我同伴的行动默认是交由电脑来处理，不过出于安全起见还是在这里推荐在“TACTICS”中选择“直接指示”，这样同伴的行动也可以交由玩家来直接控制。战斗中克敌的最主要方式那就是针对弱点来攻击，如果能成功攻击到敌人的属性弱点时，那被攻击的一方就会出现“WEAK”，同时处于倒地状态，而攻击方则可以再行动一次，玩家可以利用这个机会再对其他敌人进行弱点攻击，当对方全员都倒地时，我方就可以使用一次“全体攻击”了，威力巨大，大家可以好好利用。当然上述法则除全体攻击外，其余的同样适用于我方，因此本作中的战斗最重要的是摸清敌我双方的属性相克。

指令名称	作用
ANALYSIS	分析敌人的属性和能力
TACTICS	对同伴进行战术指示，也可以在这里选择直接控制同伴
GUARD	对敌人的攻击进行防御，可以减轻伤害，同时暂时消除自身的属性弱点，但只能抵挡一次攻击
ATTACK	用手头上的武器直接对敌人进行攻击
SKILL	使用PERSONA的技能，只限于现已装备的PERSONA
PERSONA	更换现在装备的PERSONA，但一回合只能使用一次
ITEM	使用身上的道具
ESCAPE	逃跑，选择之后等若干回合伺机逃跑

塔罗牌奖罚效果

牌面	牌位	效果
愚者	正位	愚者之外的牌面全部为正位
愚者	逆位	愚者之外的牌面全部为逆位
魔术师	正位	所持PERSONA拥有技能随机变化为上位技能
魔术师	逆位	所持PERSONA拥有技能随机变化为下位技能
女教皇	正位	10次战斗之内显示敌人所有数据
女教皇	逆位	10次战斗之内无法获得敌人数据
女帝	正位	全员HP回复至最大值
女帝	逆位	全员HP降为1
皇帝	正位	8次战斗之内我方必为先制
皇帝	逆位	8次战斗之内我方必被先制
法王	正位	10次之内塔罗牌逆位无效化
法王	逆位	10次之内塔罗牌逆位几率上升
恋爱	正位	6次之内敌人不会出现强敌
恋爱	逆位	6次之内敌人必为强敌
战车	正位	所持PERSONA随机1体“速”上升
战车	逆位	所持PERSONA随机1体“速”下降
正义	正位	所持PERSONA随机1体“力”上升
正义	逆位	所持PERSONA随机1体“力”下降
隐者	正位	10次战斗之内显示全部迷宫地图
隐者	逆位	10次战斗之内无法显示迷宫地图
命运	正位	所持PERSONA随机1体“运”上升
命运	逆位	所持PERSONA随机1体“运”下降
刚毅	正位	所持PERSONA随机1体“魔”上升
刚毅	逆位	所持PERSONA随机1体“魔”下降
刑死者	正位	所持PERSONA随机1体“体”上升
刑死者	逆位	所持PERSONA随机1体“体”下降
死神	正位	以全员HP将为1，SP全回复的状态返回迷宫口
死神	逆位	以全员HP全回复，SP降为1的状态返回迷宫口
节制	正位	6次战斗之内获得金钱提高
节制	逆位	6次战斗之内获得金钱降低
恶魔	正位	未装备在身上的PERSONA随机1体等级上升
恶魔	逆位	未装备在身上的PERSONA随机1体等级下降
塔	正位	10次战斗之内打开宝箱之后获得金钱
塔	逆位	10次战斗之内打开宝箱出现敌人
星	正位	10次战斗之内选择再次选择塔罗牌的几率上升
星	逆位	10次战斗之内选择再次选择塔罗牌的几率下降
月	正位	6次战斗之内获得经验值上升
月	逆位	6次战斗之内获得经验值下降
太阳	正位	10次战斗之内选择塔罗牌时所有牌面都变成PERSONA
太阳	逆位	10次战斗之内选择塔罗牌时所有牌面都变成黑色
审判	正位	全员SP回复至最大值
审判	逆位	全员SP减半

异样な商店街

日期	天气	事件
4月11日	阴/雨	●2F调查自己房间的布团休息●梦中与？？？发生战斗
4月12日	雨/阴	●介绍自己时选择“谁が落ち武者だ”→勇气UP
4月13日	阴	●上课→知识UP●夜间回到自室发生“深夜电视”事件
4月14日	雨	●初次从电视进入异世界●进入异世界后选择“ケガは无い？”→宽容さUP
4月15日	雨	●进入迷宫“异样な商店街”●大电视前回答花村“千枝が心配だ”→宽容さUP

敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
魔术师	失言のアブルリー	40	–	耐	–	弱	–	–	–	伤药×2
魔术师	阳介の影	300	耐	–	–	弱	–	无	无	–

BOSS 阳介の影

阳介的影子是风属性，他的基本攻击套路就是使用风属性特技“忘却の风”，由于主人公的PERSONA是雷属性所以会被击倒，影子则会得到一次连续行动的机会，它会马上开始蓄力。只要起身后使用雷属性特技即可将其击倒并中止蓄力。需要注意的是，防御时弱点攻击是无效的（影子防御后的一回合有很高的几率出风属性攻击，所以该回合我方最好也选择防御）。使用雷属性攻击→防御的战术可以轻松战胜影子。战斗后阳介获得自己的专用PERSONA。

雪子姫の城

日期	天气	事件
4月16日	雨	●与阳介交谈后获得COMMU“魔术师”
4月17日	晴	●自由活动时可以购买整理，与阳介和千枝汇合后进入“雪子姫の城”
4月18日	晴	●早上与千枝对话后获得COMMU“战车”●对千枝对话中“惚れるなよ？”和“ストレートに闻く”的选项需要勇气在一定值以上才可以选择
4月19日	晴/阴	●1F职员室向老师了解入部的事情●1F非常口选择入部获得COMMU“刚毅”
4月23日	阴	●放学后前往商店街北侧的揭示板可以进行打工
4月25日	阴	●1F职员室向老师了解入部的事情●实习楼1F选择入部获得COMMU“太阳”●夜间调查冰箱可以选择做便当，不同的分支选项能够获得不同的道具
4月26日	阴	●夜间食用冰箱内的白味曾→勇气UP
4月30日	晴	●雪子成为同伴，COMMU“愚者”Rank up

敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
女教皇	冷静のペーシェ	82	耐	–	无	–	弱	–	–	精神の薄纸
魔术师	虚言のアブルリー	73	–	耐	弱	弱	–	–	–	大きい乳齿
战车	千枝の影	1000	耐	–	–	–	弱	无	无	–
法王	トランスツインズ	70	耐	弱	无	无	无	无	无	轻くて丈夫な布
魔术师	マジックハンド	130	–	–	弱	–	–	–	–	轻铁
隐者	ブラックレイヴン	108	–	无	–	弱	无	–	–	黑铁のカンテラ
皇帝	ぽじてぶキング	160	耐	弱	–	反	–	–	–	ヒゲ纤维
女帝	秘密のバンビーノ	122	–	–	–	弱	–	–	–	毒々しい花
皇帝	征服の骑士（BOSS）	430	耐	–	–	–	–	无	–	–
皇帝	征服の骑士	180	耐	–	–	–	–	弱	–	青铜の马具
运命	ブロンズダイス	130	耐	–	–	弱	–	–	–	力の铁糸
魔术师	笑うテーブル	20	无	无	无	无	弱	无	无	魔术のクロス
皇帝	热甲虫	132	反	–	弱	–	–	–	–	坚い角
隐者	ファントムメイジ	120	–	吸	–	–	弱	–	–	金属の布
魔术师	マジカルマグス	180	–	弱	吸	–	–	–	–	しなやかな金属
正义	炎と冰のバランサー	140	–	反	反	反	反	–	–	金属の受皿
女教皇	雪子の影	1050	–	吸	–	–	–	无	无	–
皇帝	白马の王子	850	450	–	–	弱	–	耐	无	无
矛盾の王	1600	–	吸	–	–	无	无	无	–	

BOSS 千枝の影

千枝影子的弱点是风属性，阳介的PERSONA风属性特技可以将其击倒。但是在战斗中影子会使用特技“绿の壁”来增强对风的耐性，如果此时再向其发动风属性攻击就划不来了，所以建议在战斗菜单“TACTICS”中将阳介的作战指令调整为“直接指示する”由自己亲自操作为好。影子的雷属性攻击对阳介来说比较危险，阳介一旦被击倒后还有很大几率被其造成气绝状态，所以要注意防御（在出现“阳介……见”提示后的下一回合影子必会发动雷属性攻击）。等待影子的风耐性状态消失后再让阳介发动风属性攻击，接下来的总攻击能够给其造成比较大的伤害。

BOSS 雪子の影



雪子的影子主要以火属性为攻击手段，它本身带有火属性吸收的特性，所以在战斗中要使用其他属性特技来对付它。由于千枝的PERSONA弱点为火属性，最好还是让她以防御和辅助回复为主。战斗进行几个回合后影子会召唤出白马王子助阵，白马王子的弱点是冰而且会为影子回复HP，它出现后应该集中攻击对付它。战斗中影子会为王子使用冰耐性，这段时间内就让千枝防御而其他二人以物理攻击为主吧。将白马王子击败后影子会试图再次召唤，但是可耻地失败了，接下来就可以安心地对付影子了。救出雪子返回超市交谈时的第二个分支选项选择“今日はこの边にしよう”→宽容UP。

BOSS 矛盾の王

雪子加入队伍后再次返回雪子姫之城，迷宫就会发生变化，当玩家来到8F便能够找到隐藏的BOSS矛盾之王。BOSS的攻击力非常高，而且还会使用多段攻击“暴れまくり”，如果玩家的等级过低，很容易会在这招之后陷入窘境。如果战斗前能够合成出具有物理攻击耐性的PERSONA的话，战斗便能轻松不少。如果不放心还可以在战斗开始后使用增加防御力的特技，“スクンダ”可以降低BOSS命中率与回避率的特技。矛盾之王会吸收火属性攻击，所以雪子只要安心负责回复即可。推荐玩家的平均等级在20级左右再来挑战。战斗胜利后主人公勇气UP，而且还能获得雪子的专用武器“孔雀の尾羽”（攻击力92），还是值得前来挑战的。



热气立つ大浴场

日期	天气	事件
5月2日	雨	●上课→知识UP●与阳介或千枝对去图书馆自习→知识UP、好感度UP●期中测试前一周各部活动暂停
5月3日	阴/晴	●获得COMMU“正义”
5月4日	晴	●接受阳介（千枝）的邀请→阳介（千枝）、菜菜子和运动部的好感度UP
5月5日	晴	●选择八十稻羽站前可以买到“リボシトロン”；ジュネスの食品卖り场可以买到“ポテロング”●神社发生事件后获得COMMU“隐者”
5月6日	阴	●夜间与堂岛对话后获得COMMU“法王”
5月9日	阴/晴	●体育问题选择“午前8时”；世界史问题选择“Before Christ”
5月10日	阴	●数学问题选择“6”；现代文学选择“完璧”
5月11日	晴/阴	●伦理问题选择“デカルト”；地理问题选择“オリンポス山”
5月12日	阴	●考试结果根据知识高低变化●夜间做料理时选择“落としぶた”
5月13日	阴	●下课后可以选择一名角色一同吃昨晚做的料理→好感度UP
5月14日	雨	●夜间发生深夜电视事件
5月15日	阴/雨	●夜间再次发生深夜电视事件后，第二个分支选项选择“どっちも好み”→宽容さUP；选择“どっちもイマイチ”→勇气UP
5月17日	晴/阴	●调查完二事件中获得COMMU“女教皇”
5月18日	晴	●COMMU“愚者”Rank up●与商店街北巽屋的老婆婆对话●与ジュネス的女子对话
5月19日	晴	●中考成绩公布，成绩在前10名之内→校内朋友的好感度全UP，夜间与堂岛对话获得20000元；第1名→校内朋友的好感度全UP，夜间与堂岛对话获得30000元，与菜菜子对话获得“似颜绘付きメダル”●与ジュネス的少年对话，之后便可以前往“热气立つ大浴场”（需在6月4日之前完成该迷宫）
5月22日	阴	●本周起每周日可以进行电视购物
5月25日	晴	●新的打工项目追加
6月1日	阴	●书店可以买到《汉、それはエターナル》●夜间同堂岛对话选择“一绪に行く”能够随机获得一些道具
6月6日	晴	●巽完二加入队伍，COMMU“愚者”Rank up
6月8日	阴	●保健室依次选择“サントー制药の北尾さんが”、“再来月纳品でいいか连络欲しい”→知识UP、传达力UP
6月9日	阴	●教室栋1F与小西早纪对话（需宽容さ在3级以上，3次后便可获得COMMU“刑死者”）●教室栋2F走廊的女学生对话→实习栋1F的完二对话获得COMMU“皇帝”
6月17日	阴	●林间学校事件，第四个分支选项选择“やめておけ”→传达力UP

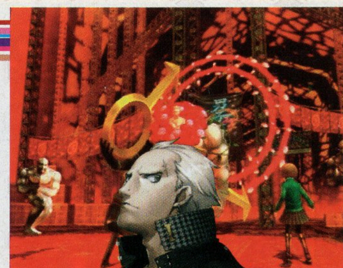
敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
法王	收贿のファズ	152	—	—	—	—	—	—	弱	顽丈な皮
恋爱	独占のクピド	100	—	—	弱	—	耐	—	—	布の翼
女教皇	自律のバザルト	161	耐	—	—	—	弱	—	—	自律の重铁
女教皇	雾雨兄弟の四男※	92	无	无	弱	无	无	无	无	四男の珍粉
女教皇	雨女の壶※	175	—	—	—	弱	—	—	—	珍奇の水糸
运命	アイアンダイス	178	—	—	—	弱	—	—	—	纯铁の块
刚毅	斗魂のギガス	225	耐	—	—	—	弱	—	—	斗魂の证
刚毅	ニザームアニマル	288	—	—	—	—	—	—	—	生命の首轮
魔术师	宝物の手	300	耐	耐	耐	弱	耐	无	无	宝箱の键
隐者	ファントムマスター	162	—	—	—	—	弱	弱	无	魔术の黑布
女教皇	探求のペーシェ	125	—	—	反	—	—	弱	—	强韧な布
隐者	スマッシュレイヴン	105	—	—	—	弱	—	—	—	业のカンテラ
魔术师	ダンシングハンド	135	—	耐	耐	耐	耐	—	—	重厚な皮
魔术师	雾雨姐妹の四女※	80	无	无	弱	无	无	无	无	四女の珍粉
魔术师	我欲のバザルト	168	—	弱	弱	弱	弱	弱	弱	我欲の饰り石
皇帝	えごいすとキング	206	—	—	—	吸	弱	反	反	すごいヒゲ纤维
女教皇	静寂のマリア	185	—	—	—	—	—	—	弱	饰り石
刚毅	斗魂のギガス（BOSS）	928	—	—	—	—	—	无	无	—
法王	キラーツインズ	160	耐	弱	—	反	—	—	—	钝色の铁枷
皇帝	死甲虫	155	耐	—	—	—	—	—	耐	锐い角
魔术师	ワンダーマグス	165	—	—	—	—	—	—	—	すべらかな织布
魔术师	泣くテーブル	139	耐	耐	弱	耐	耐	—	—	勇目の木材
皇帝	ナイスガイ	800	—	耐	吸	—	—	无	无	—
皇帝	タフガイ	800	吸	吸	—	—	—	无	无	—
皇帝	完二の影	2000	—	—	—	—	—	无	无	—
法王	狭量の官	3000	—	—	—	弱	—	无	无	—

注：※为雨天限定怪物。

BOSS 斗魂のギガス

迷宫第七层打开房门后遇到的BOSS。使用物理攻击会遭到BOSS的反击，建议玩家在战斗中以魔法攻击为主要手段。BOSS会按照蓄力→会心率上升→攻击力上升→物理属性攻击的顺序行动，如果不做任何防御措施，我方成员很容易被BOSS的攻击一击必杀。所以在BOSS使用完攻击力上升的下一回合最好让我方防御力较差的角色进行防御，攻击力上升的效果也可以使用阳介的特技“デカジャ”来消除。其实BOSS也就是三板斧，坚持三个回合后，它就会因为SP不足而无法使用增加状态的特技，我方就可以放心地使用魔法将其屈死了。

BOSS 完二の影



影子身边有两位筋肉助手，其中ナイスガイ会不停地为BOSS使用状态提升魔法，所以应该优先将其击破，然后集中火力对付タフガイ，最后再来解决完二的影子。完二影子蓄力后的“电光石火”能够给我放全员造成比极大的伤害，看到它蓄力后要即使让我方HP较少和防御力较低的角色做好准备。在将ナイスガイ击倒前最好让阳介每回合都使用“デカジャ”消去BOSS的有利状态。影子的HP在70%左右时会使用全体毒属性攻击，如果我方成员有人不幸中毒应尽快使用“どくだみ茶”或特技将毒消除。当影子的HP不足50%之后就会开始使用全体雷属性魔法攻击我方，所以阳介在此之后就要以防御为主，以免给BOSS造成连续攻击的机会。

BOSS 狭量の官



完二加入队伍后再次返回迷宫并来到第11层便可以向这个BOSS发起挑战。由于BOSS的弱点是雷属性，所以选择合适的PERSONA出战会令战斗轻松不少。BOSS的攻击方式不多，而且主要以冰魔法和风魔法这两种攻击为主要攻击手段，如果完二和雪子在队伍中，则需注意防御。虽然BOSS有明显的弱点，但是它的防御力较高，我方还是要做好持久战的准备。战斗获胜后勇气UP，获得完二的专用武器“铁板”。

特出し剧场丸久座

敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
恋爱	ソウルダンサー	209	—	—	—	—	—	—	—	情热の留め金
运命	ミス・ジェーン	163	—	耐	—	弱	—	—	—	ゴムのような物
女帝	雾雨姐妹の三女※	80	吸	吸	弱	吸	吸	无	无	三女の珍粉
女帝	生成の雕像	159	—	—	—	弱	—	—	—	坚石
隐者	デスサーチャー	225	—	—	—	—	—	—	—	铁の眼球
女帝	无为のバザルト	195	耐	—	弱	耐	—	—	—	无为の铁岩
战车	雨脚の滑车※	50	吸	吸	吸	弱	吸	无	无	珍奇の雫布
法王	固执のファズ	239	—	反	反	反	反	反	反	なめした皮
隐者	ソニックレイヴン	239	—	弱	—	吸	耐	—	—	炼铁のカンテラ
女教皇	解放のマリア	210	—	无	弱	—	反	—	—	重铁の块
魔术师	妄言のアブルリー	250	—	无	—	弱	—	—	—	顽丈な臼齿
皇帝	雾雨兄弟の三男※	99	吸	吸	吸	吸	弱	无	无	三男の珍粉
刚毅	スレイヴアニマル	228	—	弱	—	—	—	—	—	钢铁の首轮
魔术师	财宝の手	400	—	—	—	—	—	—	—	宝箱の键
女帝	ヴィーナスイーグル	216	—	—	弱	—	—	—	弱	羽织铁
运命	シルバーダイス	216	耐	—	—	—	—	—	—	银の块
魔术师	キリングハンド	208	—	—	—	—	弱	弱	耐	艳やかな留め具
女帝	狂い咲きバンビーノ	206	反	—	—	—	—	—	—	镇静の花束
皇帝	肥大のバザルト	200	耐	弱	—	—	—	—	—	肥大のべっこう
恋爱	淫欲の蛇	999	—	弱	—	—	—	无	无	—
皇帝	凯旋の骑士	265	耐	—	—	—	—	—	—	钢铁の马具
皇帝	金刚虫	140	反	—	—	—	—	—	—	安定角
正义	雷と风のバランサー	245	反	弱	反	反	反	反	反	オシャレな受皿
刑死者	豪腕のキュクロプス	220	—	弱	吸	—	—	—	—	锐い刺
刚毅	雨脚の武者※	265	吸	吸	吸	弱	吸	无	无	珍奇の雫板
战车	魔弹の炮座	546	—	—	—	—	—	—	—	钢铁の板金
恋爱	りせの影	2800	—	—	—	—	—	无	无	—
月	クマの影	5000	—	—	吸	—	—	无	无	—
女帝	刹那の儿	4500	—	—	弱	—	—	无	无	—

日期	天气	事件
6月21日	雨	●深夜电视出现久慈川的身影
6月22日	雨／阴	●放学后发生久慈川事件，久慈川再次出现在夜间电视中●在豆腐店前的第二个分支选择“がんもどきオススメ”→阳介好感度UP
6月24日	晴	●剧情后获得COMMU“星”●实习栋2F走廊与胖男生对话→商店街南豆腐店与祖母对话→火、木、土、日中任意一天到河川敷土手对话依次选择“申し出を受ける”、“悩み……”→进入电视与小熊对话即可进入新迷宫（需在7月9日前将久慈川救出）
7月3日	阴	●文化部的女生会打来电话约上街
7月9日	雨	●本日前不将久慈川救出即会GMAE OVER
7月10日	阴／晴	●小熊和久慈川成为同伴，COMMU“愚者”Rank up●可进行4、5、6体合体
7月12日	雨	●距离期末考试还有一周时间，所有部活动停止
7月17日	雨／阴	●答应运动部的邀请→运动部、千枝和雪子的好感度UP

BOSS 淫欲の蛇



进入第七层迷宫后整个迷宫会成为一片黑暗，玩家要在昏暗的条件下找到BOSS所在的房间并将其击败才能重新获得光明，在黑暗中行进要时刻保持警惕以防被突然出现的敌人先制。战斗一开始BOSS便会使用“淀んだ空气”提高异常状态的附着率，BOSS的物理特技攻击还会附加毒属性，一旦有角色中毒就要立刻为其回复。BOSS的弱点为火，所以雪子与主人公将成为战斗的主力。剩余的两人注意防御即可，利用将敌人击倒后的合体攻击很快便能将BOSS击败。

BOSS りせの影&クマの影



本场 BOSS 战分为两个阶段，与久慈川的影子交战的第一阶段比较简单。战斗开始 BOSS 会使用“火炎ガードキル”消去我方一人的火属性抗性，接下来他就会不断使用全体和单体火属性魔法攻击我方成员。如果千枝在队伍中，建议一直让她处于防御的状态，即使如此其余 3 人也足够应付 BOSS 了。将 BOSS 的 HP 攻击到一半以下后，它会对我方进行能力解析，接下来就会发动四种属性的魔法攻击，不过 3 个回合之后第一阶段就会强制结束，所以在此期间只需让所有人防御即可。

虽然是连续的两场战斗，但好在第二阶段开始后我方的 HP 和 SP 将全部回复。小熊的影子行动比较单调，而且是有规律可寻的，当它使用“コンセントレイト”精神集中后，下一回合必定是全体冰属性魔法，最好在其使用コンセントレイト的下一回合全员防御；而使用“マハラクンダ”后下一回合则是全体物理攻击，提前做好回复工作就应该没有什么问题；“愚者の囁き”是对我方的全体魔封魔法，不过命中不高。BOSS 的 HP 在 70% 左右会开始蓄力，两个回合后发动进攻，将 HP 回复后全员防御才能安全躲过此招。BOSS 的 HP 在 50% 和 30% 左右还会再使用两次蓄力攻击，不过这两次蓄力攻击前会使我方成员处于气绝状态，要在它攻击前将同伴复原并进入防御状态。BOSS 的 HP 高达 5000，做好长期战斗的准备吧。



BOSS 刹那の儿

久慈川加入后再次返回异世界中，与入口广场的久慈川对话后再次来到迷宫的 11F 选择打开房门即可向该隐藏 BOSS 发起挑战。BOSS 以强力的物理攻击特技为主要攻击手段，再配合其会心一击率提升的特技，很容易造成连续攻击的机会，稍有不慎就会造成伤亡。建议开始就对 BOSS 使用能够降低其攻击力的特技“タルンダ”，以保证我方人员的安全。由于 BOSS 的弱点为冰属性，所以建议派上小熊和千枝出战，再加上主角的冰属性魔法，一个回合之内可以使用三次全体攻击，能够造成可观的伤害。战斗胜利后可以在场景后方获得小熊的专用武器“ベアークロー”。

ボイドクエスト

日期	天气	事件
7月19日	阴	●期末测试开始伦理问题选择“立っている姿”；英语问题选择“ハム”
7月20日	阴	●现代文问题选择“万叶集”；数学问题选择“恶法もまた法なり”
7月21日	雨/阴	●世界史问题选择“虫除け”；伦理问题选择“强者への嫉妒・憎恶”
7月22日	阴/晴	●地理问题选择“メロン”；现代文问题选择“日が升る前の明け方”
7月23日	阴	●考试结果根据知识高低变化●获得COMMU“恋爱”
7月25日	雨/阴	●期末考试成绩公布，第1名→校内朋友的好感度全UP，夜间与堂岛对话获得40000元，与菜菜子对话获得“纸粘土の腕轮”，与教室栋2F走廊拐角的祖父江对话获得魔反镜×3
7月26日	雨	●深夜电视后COMMU“星”Rank up
7月27日	阴	●暑假开始，COMMU“愚者”Rank up●按照商店街北侧阳介→河川敷河边完二→商店街南侧堂岛（月、水、金限定）→ジュネス前的足立（火、木、土限定）→商店街北侧总菜大学→商店街南侧豆腐店前的金发学生（月、水、金限定）→进入异世界即可前往新迷宫（需在8月12日前将久保救出）
8月3日	晴	●海老原休日事件（需将久保美津雄救出）→海老原好感度UP
8月5日	晴	●小西尚纪事件（需将久保美津雄救出）→小西、松永好感度UP
8月8日	阴/晴	●海老原休日事件（需将久保美津雄救出）→海老原、阳介、小熊好感度UP
8月10日	晴	●运动部休日事件→运动部、菜菜子好感度UP
8月15日	晴/阴	●打工事件开始→阳介、千枝、小熊好感度UP，日期强制进行到19日
8月19日	晴	●打工事件结束→阳介、千枝、小熊好感度UP，获得40000元
8月20日	晴	●发生夏祭事件
8月21日	晴	●松永、小泽和海老原中的一人会邀请去神社祭：同意获得“THE 神道”；拒绝获得“ロケット花火”、“リボンナポリン”、“ビフテキコロッケ”●许愿时选择“学业成就”→知识UP
8月23日	晴	●夜间为菜菜子辅导功课选择“见てあげる”→菜菜子好感度UP
8月24日	晴	●夜间为菜菜子辅导功课→阳介、小熊、菜菜子好感度UP
8月25日	雨	●夜间为菜菜子辅导功课→千枝、雪子、菜菜子好感度UP
8月26日	阴/晴	●夜间为菜菜子辅导功课选择“幸せじゃない”→菜菜子好感度UP
8月27日	雨	●夜间为菜菜子辅导功课→久慈川、完二、菜菜子好感度UP
8月28日	雨	●夜间为菜菜子辅导功课选择“オス”→菜菜子好感度UP
8月29日	雨	●如果之前都没有选择在家做作业，白天会强制留在家中●夜间为菜菜子辅导功课选择“夜だけ雨が止んだ”→菜菜子好感度UP

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
恋爱	情欲の蛇	255	—	—	弱	—	—	—	—	漆黑の鳞
正义	正义の剑	205	—	—	—	弱	—	—	—	立派な装饰
皇帝	雨见の塔※	220	吸	吸	弱	吸	吸	—	—	珍奇の雨岩
死刑者	狂气のキュクロプス	134	—	弱	—	—	—	—	—	玉钢の刺
法王	堕落の塔	325	—	弱	—	耐	—	—	—	白银の冠
法王	依存のバザルト	162	耐	—	—	—	—	弱	弱	依存の铁块
法王	雾雨兄弟の次女※	40	反	反	反	反	弱	反	—	次女の珍粉
隐者	アメンティレイヴン	155	—	—	弱	—	弱	—	—	魔性の羽
女教皇	伪りの圣典	142	—	—	—	—	—	—	—	古文书
魔术师	至高の手	500	耐	无	无	无	无	无	无	宝箱の键
恋爱	盲爱のクビド	210	—	—	—	耐	弱	—	—	ピヨピヨ翼
女教皇	导きのマリア	327	—	—	—	弱	—	—	—	试练の黑曜石
女教皇	雨见の壶※	178	吸	弱	吸	吸	吸	—	—	希少の雨布
运命	プラチナダイス	256	—	—	弱	—	—	—	—	轻银の糸
隐者	フェイトサーチャー	200	无	—	—	—	弱	—	—	视线の留め金
恋爱	苦恼のバザルト	122	耐	—	—	—	弱	—	—	苦恼の黑石
恋爱	浮气のパピヨン	254	—	—	弱	—	—	—	—	キラキラ鳞粉
魔术师	ゴッドハンド	284	耐	—	—	—	弱	—	—	带电石
法王	青のシジル	339	—	—	—	弱	—	—	—	合金のシグニチャー
刚毅	雨明かりの武者※	566	—	反	反	反	反	—	—	珍奇の雨纲
恋爱	ライフダンサー	163	—	弱	—	—	—	—	—	刃金
魔术师	キリングハンド	885	—	—	—	—	—	无	无	—
法王	偏执のファズ	196	耐	—	—	弱	—	—	—	重压金属
女帝	贪欲のバンビーノ	172	—	弱	—	—	—	—	—	惑香の白百合
魔术师	キリングハンド	885	—	—	—	—	—	无	无	—
钢铁の巨兵		65	耐	耐	耐	耐	耐	—	—	タングステン
刑死者	お守りレキシー	153	—	—	—	—	—	—	—	守护の饰り布
皇帝	刚毅虫	180	—	反	反	反	反	反	弱	黄金の角
恋爱	雾雨兄弟の次男※	89	反	反	弱	反	反	—	—	次男の珍粉
刚毅	兽神のギガス	234	—	—	—	—	—	—	—	激魂の证
战车	真红の炮座	355	耐	—	—	—	—	—	—	超合金の块
?	导かれし勇者ミツオ	1400	—	—	—	—	—	无	无	—
?	美津雄の影	4000	—	—	—	—	—	无	无	—
正义	逃避の兵	4000	耐	—	—	—	—	无	无	—

BOSS キリングハンド

从第 7 层迷宫左边大通道到达北部中央的房间即可遇到这个 BOSS，虽然不击败它也能够顺利到达 8 层，但是想要打开 10 层关闭的房门就必须获得该 BOSS 身后宝箱中的“くらやみのたま”。BOSS 的 HP 不多，但它会不断召唤帮手为其回复 HP，建议使用风属性魔法将召唤出的怪物打至气绝状态，然后再全力对付 BOSS。



BOSS 美津雄の影

战斗开始影子会先变身成为勇者，只有先将勇者击败才能攻击到它的本体。由于 BOSS 能够一回合行动两次，普通攻击的威力较大而且还会使用道具造成使我方人员进入衰弱状态，不过好在它对同一发动连续攻击的几率非常小，只要及时回复就不会有性命之忧。只要为我方人员做好辅助工作，使用特技增加我方防御力或者降低 BOSS 的攻击力，很快就能击败 BOSS 的第一形态。

影子的正体就难对付多了，最初的几个回合里它会使用“Xの壁”强化自己的耐性，而下回合则会发动该属性的全体魔法攻击，记得让弱点属性的角色进行防御。壁效果消失后 BOSS 会开始重新搭建外壳（只要在其搭建成功之前给予足够的伤害就能阻止它），外壳搭建完毕升级的勇者将拥会使用魔法攻击，我方 HP 不足的角色要及时回复。

BOSS 逃避の兵



8月14日之后进入异世界与久慈川对话后再次进入迷宫并达到最终章即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS在使用异常状态附着率增加的特技之后会发动中概率暗属性即死魔法，最好在这段期间内为主人公装备上暗属性无效的PERSONA以免GAME OVER。BOSS的攻击基本都是物理属性，降低其攻击力后对其使用魔法攻击即可。如果拥有物理反射的特技，便能够更快地结束战斗。战斗胜利后勇气UP，调查斗技场后方的骨骸可以获得主人公专用武器“ガイアソード”。



秘密结社改造ラボ

日期	天气	事件
9月1日	晴	●第二学期开始
9月3日	晴	●夜间与堂岛对话去超市能够随机获得道具
9月8日	晴	●修学旅行第一天，COMMU“星”Rank up
9月9日	晴	●夜间发生国王游戏事件，第二回四个选项分别对应久慈川、千枝、雪子、阳介好感度UP
9月12日	阴	●夜间白钟直斗出现在电视中
9月14日	雨	●夜间再次发生深夜电视事件
9月15日	雨	●整日不能自由活动，夜间直斗出现在深夜电视中
9月16日	雨/晴	●开始调查直斗事件：按照实习栋1F女学生→商店街北侧的警官→河川敷河边的千枝→商店街北侧的警官（月、水、金、日限定）→商店街南侧的警官（火、木、土限定）对话选择“异常な执着心を持っていた”，“子供いをしていた”→异世界与久慈川对话即可进入新的迷宫（需在10月5日之前将直斗救出）
9月25日	晴/阴	●接受海老原的邀请→恋人的好感度UP
9月28日	晴/阴	●夜间与堂岛对话能够去超市购物
10月2日	阴	●休日事件→雪子、千枝、完二、久慈川好感度UP（需将直斗救出）
10月6日	阴	●白钟直斗成为同伴，COMMU“愚者”Rank up
10月7日	阴	●放学后发生去医院事件，COMMU“星”Rank up
10月11日	晴	●放学后强制参加学习会，COMMU“星”Rank up
10月14日	阴	●期中测试开始：英语问题选择“断食”；英语问题选择“触れると成长が早くなる”
10月15日	晴	●世界史问题选择“マゼラン”；体育问题选择“避ける”
10月16日	晴	●接受阳介的邀请→阳介、雪子、千枝、久慈川、直斗好感度UP
10月17日	晴	●生物问题选择“交感神经と副交感神经”；英语问题选择“smoking—allowed”
10月18日	晴	●数学问题选择“2元”；世界史问题选择“太阳王”
10月19日	晴/阴	●现代文问题选择“11～12月”；生物问题选择“エサの色素”
10月20日	雨/阴	●考试结果根据知识高低变化
10月21日	晴	●商店街北侧黑衣男子对话选择“知っている”（需知识）→教室栋1F走廊与直斗对话（需勇气，月、火、水、土限定）获得COMMU“运命”
10月22日	阴/雨	●无论投哪一票结果都一样
10月24日	晴	●成绩发表，获得学年第一名校内好友好感度UP；家中与菜菜子对话可以获得“ビーズの指轮”；堂岛对话获得50000元；教室栋2F的祖父江对话获得“神秘のスカラベ×2”；自己的储备箱中获得“ロイヤルゼリー×1”
10月27日	晴/阴	●众人在屋顶时选择“いいから出ろ”→传达力UP
10月29日	晴	●选择男席和女席有不同的分支选项
10月30日	晴	●夜间旅馆事件中COMMU“星”Rank up

BOSS 压倒の巨兵

想要找到这个BOSS就必须先在B6F中的宝箱中找到“研究员用 认证キー”，然后在返回B4F打开闸门进入里面的房间才可以。BOSS主要以物理攻击为主，其蓄力后的“金刚发破”威力极强，最好在其蓄力后的下一回合全员防御，否则很容易造成战斗减员。当BOSS的HP在25%以下它会进入待机的状态，三个回合后便会自爆，我方只需全员防御即可。战斗胜利后在房间的宝箱中获得“干部用 认证キー”。

BOSS 直斗の影

影子最有威胁的一招便是必中的魔封光线，此招不仅能给我方的HP和SP造成伤害，而且还具有魔封的效果，如果我方负责辅助魔法的人员中了魔封状态要尽快为其回复（魔封光线可以魔法反射将其反弹回去）。BOSS最常使用的招式“ガルガリンアイズ”具有HP剩余1和一定几率老化的效果，只要及时回复威胁不大。影子的HP在70%以下会使用“エレメンツ・ゼロ”消去我方成员的4种属性耐性，之后它便会用全体4种属性魔法向我方轰炸。战斗中期影子还会为自己提升攻击、防御、回避和命中率，使用“デカジャ”即可消去它的有利状态。

BOSS 极论の器

需要在直斗加入后再次进入迷宫到达B9F才能向该隐藏BOSS发起挑战。战斗第一回合BOSS会先制使用“ゴッドハンド”，大概能给我方造成300到400左右的伤害。接下来的攻击规律很好掌握，蓄力后的下一回合必然是物理攻击，而精神集中的下一回合则是魔法攻击。建议战斗时装备上有物理或魔法反射特技的PERSONA，利用反击能够对其造成较大的伤害。BOSS的弱点是风属性，也可针对它的弱点对其发动总攻击。将其击败后在后方的手术台上可以获得直斗专用武器“アルジャーノン”。

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
恋爱	ロイヤルダンサー	282	—	—	—	—	—	—	—	黄色の饰り绪
魔术师	甘言のアブルリー	324	—	反	弱	—	—	耐	耐	锐い永久齿
战车	不逊のバザルト	190	耐	—	—	弱	—	—	—	不逊の玉钢
刚毅	源泉のバザルト	170	耐	—	—	—	—	弱	—	源泉の钢块
刚毅	招きの女御	258	—	弱	反	无	—	—	—	唐锦の饰り绪
战车	雾雨姐妹の长女※	110	吸	弱	吸	吸	吸	无	无	长女の珍粉
刚毅	雾雨兄弟の长男※	110	吸	吸	吸	弱	吸	无	无	长男の珍粉
法王	雨明かりの双子※	250	—	—	弱	—	—	反	—	希少の泷糸
女帝	维持の雕像	240	反	弱	—	—	反	—	—	石造りの皮
隐者	浅薄の翁	267	—	—	—	弱	—	反	无	风切りの饰り布
法王	教条の塔	259	—	反	—	反	—	—	—	ドグマの留め金
法王	赤のシジル	247	耐	吸	弱	耐	耐	无	—	银のシグニチャー
战车	狼狈のパンツァー	320	耐	—	—	弱	反	—	—	轻铁の炮身
刚毅	激震のギガス	317	—	反	—	反	—	—	—	热魂の证
魔术师	全盛の手	430	—	—	—	—	—	无	无	宝箱の键
正义	全能のバランサー	210	耐	耐	耐	耐	耐	弱	弱	辉く受け皿
刚毅	フォースアニマル	364	反	—	弱	—	—	弱	反	恶魔の首轮
运命	时の砂时计	274	—	反	反	反	反	—	—	幻の砂
恋爱	爱欲の蛇	269	—	—	—	—	无	弱	弱	猛毒の牙
正义	压倒の巨兵	3000	—	—	—	—	—	无	无	—
战车	マッハフォート	240	无	—	—	弱	—	—	—	顽丈な房毛
刚毅	雨つぶての武者※	999	—	弱	吸	吸	吸	无	无	稀代の雨金
战车	ワイルドドライブ	270	无	—	反	弱	—	—	—	真铁の齿车
法王	无秩序のファズ	341	—	反	反	反	反	反	反	白银の块
运命	フェイルジェーン	263	耐	—	弱	—	弱	—	—	伸び缩みする物
运命	精神のダイス	312	—	耐	耐	耐	耐	弱	弱	精神の缝い糸
皇帝	パワーキャッスル	299	反	耐	—	无	弱	—	—	强力石の纤维
皇帝	地狱の骑士	520	—	—	—	—	—	无	—	漆黑の马具
正义	均衡の巨人	470	耐	—	弱	反	—	—	—	巨大な钢块
战车	邪恶の炮座	455	耐	—	—	—	—	—	—	漆黑の板钢
女教皇	真理のページェ	212	—	弱	吸	—	—	—	弱	守护の文字
女帝	イデアマザー	250	—	—	耐	—	无	—	弱	毛皮の留め金
刑死者	愤怒のキュクロプス	221	—	吸	无	—	—	—	—	坚利な刺
刑死者	力のヘカトンケイル	321	反	—	吸	弱	—	—	耐	兵つきの皮
运命	直斗の影	5500	—	耐	—	—	—	无	无	—
战车	极论の器	5000	—	—	—	—	弱	无	无	—

天上乐土

日期	天气	事件
11月4日	雨	●夜间事件后深夜电视出现
11月5日	雨	●发生诱拐事件
11月6日	阴	●COMMU“愚者”Rank up●进入异世界可前往新的迷宫（需在11月20日之前将菜菜子救出）
11月20日	雨	●本日是游戏中的最后一个雨天，也是收集雨天才会出现怪物的素材的最后机会
11月21日	阴	●白天发生去医院看望菜菜子的事件
11月22日	阴	●2-2教室与阳介对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月23日	阴	●接受阳介的邀请→阳介、运动部好感度UP；商店街北侧与千枝对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月24日	阴	●教室栋1F与久慈川对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月25日	阴	●实习栋1F走廊与完二对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月26日	阴	●教室栋1F走廊与雪子对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月27日	阴	●河川敷与直斗或商店街北侧与千枝对话去医院看望菜菜子→全员好感度UP
11月28日	阴	●期末测试开始：世界史问题选择“oct”；体育问题选择“背中から肩”
11月29日	阴	●现代文问题选择“体内の毒素を排出する”；地理问题选择“チリとアルゼンチン”
11月30日	阴	●数学问题选择“赌け金”；世界史问题选择“シェイクスピア”

敌人情报

种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
魔术师	インテリマグス	364	－	耐	耐	－	耐	－	－	知性の留め金
运命	逆行の砂时计	161	耐	弱	－	－	－	－	－	金の砂
魔术师	荣华の手	200	无	无	无	无	无	无	无	宝箱の键
战车	无谋のパンツァー	284	耐	－	－	－	弱	－	－	神话の炮身
战车	ブレイブフォート	368	－	吸	－	－	－	－	－	炎钢铁
女帝	育成の雕像	126	耐	－	－	－	－	－	－	白磁の像
女教皇	狂气の圣典	383	－	－	弱	－	吸	－	－	红の皮表纸
刚毅	神话のギガス	344	－	－	－	－	－	无	无	神话の爪
女帝	ダークイーグル	312	－	弱	－	－	无	－	－	纯黑の钢块
恋爱	目移りのパピヨン	187	－	－	－	－	－	－	－	炎の鳞粉
皇帝	雨つぶての城※	399	吸	吸	吸	吸	弱	－	无	希少の雨留め
法王	破戒の塔	286	－	－	－	吸	弱	－	－	破戒の炼铁
恋爱	肉欲の蛇	234	－	－	弱	－	－	－	－	灼热の鳞
运命	咒いのダイス	400	耐	反	反	反	反	弱	弱	咒いの石
战车	キラードライブ	389	－	－	－	－	－	－	－	固定ボルト
隐者	ファントムロード	279	－	－	吸	弱	吸	弱	无	宝玉の布
恋爱	偏爱のクビド	297	－	－	无	－	弱	－	－	光の结晶
正义	光と暗のバランサー	333	－	－	－	－	－	无	无	祝福の受け皿
女帝	スカルブマザー	228	－	吸	－	－	－	－	－	ミンクの毛皮
刑死者	ドライデキシー	265	－	弱	－	－	吸	耐	耐	渴きの爪
隐者	轻拳の翁	322	－	－	－	－	－	弱	无	いぶし银の布
魔术师	怒るテーブル	345	反	反	反	反	弱	－	－	神木の块
刑死者	混沌のキュクロプス	587	－	－	－	反	－	无	无	薄刃の棘
法王	绿のシジル	444	－	－	－	吸	－	弱	弱	黑银のシグニチャー
正义	平衡の巨人	456	耐	－	－	－	弱	－	－	极上の玉钢
刑死者	ミノタウロス四号	424	－	－	－	－	－	－	－	重锁の束
刚毅	徒花の女御	205	－	－	弱	反	－	－	－	绫锦
女教皇	天启のページェ	256	－	－	耐	－	－	弱	－	神托の布海
恋爱	クラリスダンサー	325	－	－	弱	耐	－	－	－	不思议の麻布
正义	审判の剑	320	－	－	－	耐	弱	－	－	不断の切先
皇帝	不屈の骑士	562	耐	－	－	弱	－	无	无	白金の马具
刚毅	雨东风の武者	694	－	反	吸	反	吸	－	－	稀代の沈金
刑死者	血のヘカトンケイル	394	－	吸	－	弱	－	－	弱	血染めの皮
战车	洗礼の炮座	776	反	－	弱	－	－	弱	－	裁きの炮弹
正义	全能のバランサ	1500	－	－	－	－	－	－	－	－
?	クニノサギリ	9000	－	－	－	－	－	无	无	－
隐者	迷いの翁	4000	无	－	吸	－	－	无	无	－

BOSS 全能のバランサ

迷宫进行到第七天打开一扇门即可遇到该BOSS，它的主要攻击方式就是使用精神集中＋对我方弱点进行属性魔法攻击。第一回合它会先制使用精神集中，BOSS的攻击威力非常强劲，如果我方成员的PERSONA有弱点最好在其精神集中后进行防御。其实有一个比较简单的方法对付它，如果手中有充裕的“魔反镜”，那么在其使用精神集中后给我方有弱点的角色使用魔反镜，一次反击就能给其造成300左右的伤害，几个回合就能结束战斗。



BOSS クニノサギリ

到达迷宫第十天选择进入房门就可以与BOSS展开战斗了，战斗的初期十分简单，BOSS只会随机使用单体或全体属性魔法对我方进行攻击，只要不被其击中弱点基本没有难度。真正的战斗从BOSS的HP在75%以下开始，它在发动“クアドコンバージ”后会令4种属性中的1种魔法威力大增而其他3种威力减小（我方同样有效，也可以利用这个机会使用该属性的魔法攻击BOSS），而后会使用威力上升的那种魔法发起攻击，建议让主人公装备具有该属性反击效果的PERSONA出战。BOSS的HP在50%以下后使用特技让我方的一名同伴进入混乱状态，25%还会全体混乱攻击（不可使用魔法和道具回复，2个回合后自动回复）。



BOSS 迷いの翁

11月24日以后再次返回迷宫并来到第10天即可向该隐藏BOSS发起挑战。BOSS具有物理攻击无效的耐性，而且还会使用“マカラカーン”为自己附加魔法发射。对付它的方式是先使用自己属性无效的魔法攻击BOSS将魔法反射破坏，然后在使用其他属性魔法对付它（BOSS冰属性具有吸收耐性，所以不要使用该属性魔法）。BOSS的攻击大多都附加异常状态，所以主人公一定要带上具有消除异常状态特技的PERSONA。将BOSS击败后调查花坛左下方的柱子可以获得饰品“チャクラリング”(SP消耗减半)。

祸津稻羽市

日期	天气	事件
12月1日	阴	●地理问题选择“南极30度”；数学问题选择“100万ドル”
12月2日	阴	●生物问题选择“结核菌”；英语问题选择“フランス语”●请夜间务必要进行记录，因为12月3日之后的选项选错一个就会进入BAD END
12月3日	阴	●考试结果根据知识高低变化●精神病与生田目的对话正确选项请参考下方的Check●COMMU“愚者”Rank up，获得COMMU“审判”
12月4日	阴	●COMMU“审判”Rank up
12月5日	阴	●在各处搜集真凶的线索，推理真凶的正确结果请参考下方Check●COMMU“审判”、“星”Rank up
12月6日	阴	●小熊的PERSONA发生变化，COMMU“审判”Rank up
12月7日	阴	●COMMU“审判”Rank up
12月8日	阴	●期末成绩发表，如果取得年级第1名，夜间调查家中菜菜子原来坐的位置可以获得“书きかけの表彰状”●从本日起可以前往新的迷宫（需在12月24日前完成该迷宫）
12月23日	阴	●在此之前如果通过迷宫会直接跳到该日●收到女友的圣诞节短信邀请
12月24日	阴	●收到女友的圣诞节礼物
12月25日	晴	●事件过后时间强制跳到3月20日
3月20日	晴	●与全部COMMU达成MAX的人员告别后（有些需要在商店街南侧的公车站坐公车），将会出现询问玩家是否要回家的选项，接下来的选择将决定玩家是否能够看到真结局，正确的选择顺序请参考下方Check

CHECK 真结局的选择方法

12月3日在精神病房与生田目的对话选项一定要慎重，选错的话便会直接来到3月20日并进入BAD END。进入精神病房后的正确选项请参考以下顺序：何をしている→ちょっと待て→まだ分からない事がある→生田目の本心→何かがひっかかる→自分达は何かを误解している→落ち着け！→今は考えよう。选择正确的选项后便可进入NORMAL END，如果想要达成真结局还需要在12月5日的推理中找出真正的犯人（选错3次的话还是会直接进入BAD END），建议玩家在次日之前再次进行记录以防选错。真正的犯人就是足立透。

3月20日与好友告别后系统会询问玩家是否要回家时选择“いいえ”→来到ジュネス调查电梯口选择“いいえ”→接下来按照顺序选择“まだ、やり残した事がある”、“はい”→事件过后来到河川敷河边与堂岛对话→商店街南侧进入天鹅绒室，剧情后获得“见晴らしの珠”→与商店街南侧下方的スタンドの店员→返回异世界与久慈川对话即可前往隐藏迷宫。

敌人情报										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
祸津稻羽市										
魔术师	翻弄のアブルリー	238	—	弱	—	—	—	—	—	金刚石の犬齿
恋爱	移り气のパピヨン	280	—	—	—	—	弱	—	无	奇迹の鳞粉
命运	无限の砂时计	196	—	—	—	弱	—	—	—	恶梦の砂
女帝	ジュピターイーグル	296	—	—	—	弱	吸	—	—	神の尾羽
女教皇	狂乱のマリア	301	—	弱	—	—	—	无	弱	泰然布
刚毅	惜爱の女御	288	—	吸	弱	—	—	—	—	小车锦
刚毅	不灭のギガス	333	耐	反	—	—	—	无	弱	不败の证
マガツマンダラ										
皇帝	キングキャッスル	350	无	—	—	—	—	弱	弱	白雪の石
皇帝	ぐれぇとキング	359	耐	—	—	—	弱	反	反	百华の王
女帝	自由のバンビーノ	254	—	耐	耐	耐	耐	无	无	威严の块
恋爱	淫欲の蛇	268	—	—	弱	—	—	反	弱	银鳞の块
女帝	ピスティルマザー	293	—	—	反	弱	—	—	—	女王の爪
法王	狂信の塔	325	耐	—	—	弱	无	无	无	破灭の冠
女教皇	慕い女の壶	298	—	吸	—	—	—	弱	反	恋慕の珠
刚毅	ネメアンアニマル	362	—	—	—	—	—	—	—	白银の毛皮
法王	紫のシジル	328	—	无	—	弱	—	—	—	金のシグニチャー
女教皇	沉默の圣典	307	—	弱	—	—	吸	—	弱	言の叶の糸
魔术师	荣光の手	10000	耐	—	—	—	—	—	—	宝箱の键
战车	バトルフォート	278	耐	—	—	—	—	无	弱	光辉铁
魔术师	眠るテーブル	255	反	弱	—	—	—	无	无	沉思のクロス
运命	ハッピージェーン	193	—	—	—	—	—	弱	—	常识外れな金属
运命	死のダイス	322	耐	—	—	—	—	—	—	死の块
正义	判决の剑	382	耐	弱	无	—	—	—	—	紫电の柄饰
刑死者	魔のヘカトンケイル	560	—	无	反	反	无	无	无	雷金属の珠
女帝	变容の雕像	279	—	—	—	—	—	无	无	白银の爪
隐者	ファントムキング	600	—	—	—	—	—	弱	无	极上の皮
正义	严肃の巨兵	6000	—	反	—	—	—	无	无	オリハルコン
刑死者	光辉のキュクロプス	324	—	—	—	—	吸	无	无	残虐な刺
隐者	世直しの翁	472	—	弱	反	—	反	—	—	贤木の杖
隐者	ノーブルサーチャー	238	无	反	—	—	弱	—	—	薄金の膜
刑死者	真面目カロシー	420	—	—	—	—	—	弱	弱	活性フェルト
战车	スロータードライブ	311	—	—	—	弱	—	—	—	奔流の齿车
战车	慢心のパンツァー	270	无	—	—	—	—	—	—	黄金の炮身
战车	爆轰の炮座	330	—	吸	—	弱	—	无	无	炎钢の薄板
正义	调和の巨人	305	—	—	—	—	反	—	—	金刚石の板铜
刑死者	ミノタウロス参号	290	—	反	—	吸	弱	—	—	刚毅の爪
刑死者	ミノタウロス二号	451	反	吸	—	弱	吸	—	—	黄金锁の束
刑死者	ミノタウロス一号	357	—	弱	—	反	吸	—	—	白银の皮
魔术师	无秩序のファズ	600	—	—	—	—	—	无	无	—
魔术师	羡望の巨人	3500	—	耐	耐	吸	耐	无	无	—
?	？？？	4500	—	—	—	—	—	无	无	—
?	アメノサギリ	8000	—	—	—	—	—	无	无	—

BOSS 无秩序のファズ



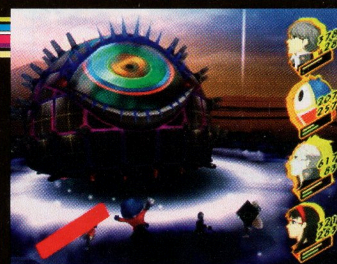
マガツマンダラ3界中的一个小BOSS，在不被迷宫中的敌人发现的情况下找到BOSS房间才能与之交战，否则就会强制被传送回迷宫的入口。BOSS的能力不高，而且只会使用普通物理攻击，不过它会不断召唤出同伴，想要结束战斗就必须在一回合之内将所有的无秩序のファズ击倒。如果无法同一回合将所有敌人击倒也没有关系，因为它们召唤出20个左右同伴后就不会再召唤新的同伴了。

BOSS 羡望の巨人

マガツマンダラ6界绕到正中央的房间选择进入即可与该BOSS交战。BOSS的主要攻击方式为无属性的全体魔法，只要及时回复就我方人员不会造成太大的威胁。由于BOSS拥有四种属性的耐性，而且还拥有高几率物理攻击反射的特技，所以战斗中应该以特技取消其耐性然后再使用魔法攻击或使用物理攻击特技的手段为妙。将BOSS击败后返回祸津稻羽市2F即可进入原来打不开的房间。



BOSS 最终之战



到达祸津稻羽市3F选择继续前进即可在前方追上足立透。战斗第一阶段比较简单，人形的足立透攻击方式不多，主要以空间压杀为主，换上物理反射的PERSONA可以轻松胜出。需要注意的是，当BOSS利用“ヒートライザ”提升全能力后要立刻使用“デカジャ”来消除他的有利状态。他的另一个比较有威胁的招式就是先利用“デビルスマイル”使我方人员进入恐怖状态，然后再使用“亡者の叹”造成即死攻击，此时要优先解除恐怖状态。

因为我方成员的HP与SP是继承以上一场战斗的，所以接下来的第二场战斗会比较辛苦。BOSS每回合可以行动两次，而且还会使用各种属性的魔法攻击。当BOSS的HP在50%以下时会使用“混沌の雾”→精神集中→状态提升→混沌之雾散去→全体无属性射线攻击（HP25%以下会再使用一次迷雾），玩家在迷雾期间最好不要进行攻击，调整下状态等待其提升状态后进行防御即可。建议本场战斗派拥有辅助和回复魔法的雪子和小熊出场，他们两人的辅助会令战斗轻松不少。

关于继承

跟前作一样，这次游戏的一周目后依然可以继承部分的数据。通关之后玩家可以选择记录，然后回到标题画面读取该记录就能够开始二周目的挑战了，二周目的存档文件会有一个樱花的标示。

可以继承的数据：

■主人公固有的五项数值，也就是勇气、根气、宽容、传达力和知识

■金钱

■社群达到最大值后得到的道具，用于解封部分PERSONA

■PERSONA全书

■PERSONA全书的登录书达到一定的百分比时得到的道具

■COMUU MAX时得到的贵重道具

■下次游戏一开始就可以最多拥有12具PERSONA

■游戏时间

课堂提问		
日期	正确答案	效果
4月14日	キリストが诞生したころ	知识UP
4月18日	ザ	知识UP
4月20日	完璧	阳介好感度UP、传达力UP
4月23日	河のそばにあった	阳介好感度UP、传达力UP
4月25日	朝8时	知识UP
4月26日	完全数	千枝好感度UP、传达力UP
4月30日	オリンポス山	知识UP
5月7日	くさかんむり	知识UP
5月26日	神圣文字	阳介好感度UP、传达力UP
6月8日	下手な役者	雪子好感度UP、传达力UP
6月13日	无酸素运动	知识UP
6月15日	立っている姿	阳介好感度UP、传达力UP
6月20日	ソクラテス	知识UP
6月27日	憎しみ、嫉妒	知识UP
6月30日	ヤリキレナイ川	知识UP
7月4日	もちろん“样”	阳介好感度UP、传达力UP
7月7日	柿本人麻吕	知识UP
7月13日	未熟であったこと	知识UP
7月14日	曙	知识UP
7月15日	思わない	知识UP
7月16日	虫除け	知识UP
9月1日	避ける	知识UP
9月5日	小春日和	知识UP
9月17日	香辛料の利益	知识UP
9月20日	白寿	知识UP
9月28日	断食を终える	阳介好感度UP、传达力UP
10月4日	0.5リットル	知识UP
10月5日	绿色が老化したから	阳介好感度UP、传达力UP
10月8日	禁烟	知识UP
10月11日	背が低い	知识UP
10月12日	2元	知识UP
10月13日	成长が早くなる	知识UP
11月1日	背中から肩	知识UP
11月4日	体内の毒素を排出する	阳介好感度UP、传达力UP
11月7日	南极	知识UP
11月11日	コッホ	知识UP
11月17日	赌け金	阳介好感度UP、传达力UP
11月22日	パタゴニア冰原	知识UP
11月24日	6	知识UP
11月25日	罪人の刑场	知识UP
11月26日	X'mas	知识UP
12月9日	昆虫类	知识UP
12月10日	亲指	知识UP
12月17日	人差し指	千枝好感度UP、传达力UP
12月21日	王族の人物	阳介好感度UP、传达力UP



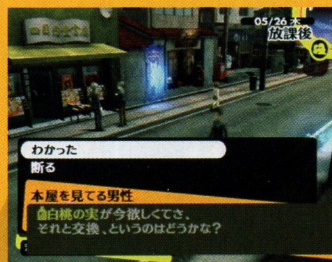
隐藏迷宫敌人资料一览

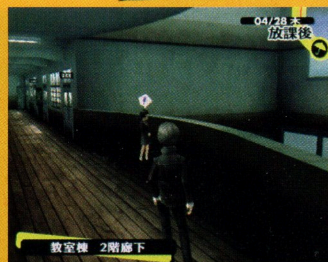
黄泉比良坂										
种类	名称	HP	物	火	冰	雷	风	光	暗	掉落道具
女教皇	怒りの圣典	382	—	—	—	—	—	反	反	予言の珠
女帝	ディバインマザー	415	—	弱	吸	吸	弱	—	—	银狐の毛皮
法王	クレイジーツインズ	444	吸	弱	—	—	—	弱	无	恶意の爪
恋爱	纯情のパピヨン	305	—	—	—	—	—	—	—	爱の鳞粉
运命	永远の砂时计	342	—	—	—	弱	—	—	无	メビウスの砂
女教皇	原初のマリア	338	—	—	—	—	—	—	—	理力石
皇帝	帝王虫	274	耐	—	—	弱	—	—	—	プラチナの甲罗
刚毅	寂灭の女御	430	—	—	—	—	—	—	—	绯金锦の饰り绪
法王	怨恨の塔	358	—	吸	弱	—	—	—	—	真实の冠
女教皇	ひ女の壶	385	反	弱	弱	弱	弱	反	反	クラインの壶
隐者	ファントムナイト	325	—	弱	—	—	—	反	弱	恶魔の步
魔术师	グランドマグス	401	耐	耐	弱	耐	弱	—	弱	生体金属
恋爱	博爱のクビド	262	—	—	—	—	—	—	—	洁白の珠
恋爱	断罪の剑	437	—	—	弱	—	—	无	弱	圣金の块
女帝	エターナルイーグル	395	—	耐	弱	—	—	—	—	告死の皮
隐者	月形の翁	345	耐	—	反	弱	—	—	—	セフィロトの杖
刑死者	哀のヘカトンケイル	505	耐	—	—	—	弱	弱	无	切り裂き木马
运命	ネクスト・ジェーン	625	弱	吸	吸	吸	吸	—	—	不可思议な纤维
战车	暴走の炮座	854	耐	—	—	弱	—	—	—	必中炮弹
恋爱	禁欲の蛇	345	耐	弱	—	—	—	—	—	禁断の鳞
战车	雷鸟のパンツァー	521	—	—	—	—	—	—	—	未知の炮身
刑死者	反逆のキュクロプス	308	—	—	弱	无	—	—	—	鲜血に染まる刺
隐者	アケロンサーチャー	223	—	吸	吸	吸	吸	弱	—	谜の眼球
皇帝	ぶりりあんとキング	246	耐	—	—	—	—	无	无	白银の糸
战车	バスタードライブ	385	—	—	—	弱	耐	—	—	白金の巨大齿车
刚毅	エルドラアニマル	385	—	—	—	弱	耐	—	—	无慈悲の饰り绪
刑死者	ネオミノタウロス	5000	耐	弱	—	—	—	—	—	暴虐の皮
正义	无の巨人	822	—	无	无	无	无	无	无	魂碎きの钢
运命	天罚のダイス	500	—	反	反	反	反	—	—	天罚の真钢
刑死者	出世ジュンシー	307	耐	吸	吸	弱	弱	—	—	无敌フェルト
正义	无慈悲の巨兵	100	耐	耐	耐	耐	耐	—	—	辉石の纤维
魔术师	ネオミノタウロス	4400	—	—	—	—	—	无	无	—
魔术师	眠るテーブル	999	—	—	—	—	—	无	无	—
?	イザナミ	3500	—	—	—	—	—	无	无	—
?	伊邪那美大神	8000	—	—	—	吸	—	无	无	—



全任务列表

游戏自由探索时在特定的时期与特定的人对话就能触发各种任务了，完成任务后再次与触发任务的人对话就能够获得各种奖励（掉落的素材需要在触发任务后才会掉落）。值得注意的是 COMMU 隐者通过完成任务才能提升等级。





编号	任务名称	触发条件	完成方法	限定日期	报酬
1	天使の像が欲しい	2-2教室与女学生对话	获得雪子姬の城6、7F“征服の骑士”掉落的“天使の像”	5/2之后	宝箱の键×3
2	恶魔の像が欲しい	教室栋2F走廊与“奇妙な男子生徒”对话	获得雪子姬の城6、7F“マジカルマグス”掉落的“咒われそうな恶魔像”	5/2～8/31	どくだみ茶×2
3	屋上のあの子	2-2教室与男学生对话	同教室栋屋顶的女学生对话3次（1天只能进行一次）	4/25之后	カエレール
4	リッツ线が欲しい	实习栋1F走廊与男学生对话	获得雪子姬の城6、7F“炎と冰のバランサー”掉落的“リッツ线”	5/2之后	乐胜命中テープ
5	幻の酒が欲しい	河川敷土手的男性对话	获得异样な商店街的“幻の芋烧酎 森兰丸”	5/1之后	4000元
6	好きな人とうまくいきますように	教室栋1F入口处的女学生对话（隐者COMMU等级1）	与教室栋2F的女学生对话两次（需两天）	—	—
7	机の修缮	实习栋2F走廊的女学生对话	获得雪子姬の城6、7F“笑うテーブル”掉落的“しっくりくる板”	5/18之后	ロイヤルゼリー×5
8	本と交换	商店街南与书店前的男性对话	将“白桃の实”（迷宫宝箱获得）交给他	5/18之后	THE 柔道
9	古びた键が欲しい	河川敷土手的女性对话	获得热气立つ大浴场1、2F“收贿のファズ”掉落的“古びた键”	6/5之后	知识、勇气UP
10	カーメンの课外授业・1	教室栋2F与祖父江对话	获得雪子姬の城3~5F“トランスツインズ”掉落的“いわく有りげな铁の棒”	5/18之后	脉打ってる石
11	石炭が欲しい	商店街北的老人对话	获得热气立つ大浴场9、10F“我欲のバザルト”掉落的“石炭”	6/5之后	15000元
12	机の改造	实习栋2F走廊的女学生对话（需完成NO.7任务）	获得热气立つ大浴场9、10F“泣くテーブル”掉落的“反射板”	6/7之后	スナフソウル×2
13	おやつが嫌いになりますように	商店街南的女性对话（隐者COMMU等级2）	将从千枝处获得的“肉ガム×3”交给她	—	—
14	猫にエサをあげてほしい	商店街南书店前的男性对话（需完成NO.8任务）	给河川敷土手的猫鱼吃	6/3之后	THE 外道
15	十字架が欲しい	2-2教室的女学生对话（需完成NO.1任务）	获得热气立つ大浴场7、8F“静寂のマリア”掉落的“变わった十字架”	6/7之后	软膏药×3
16	立派な角が欲しい	商店街南的老主妇对话	获得热气立つ大浴场9、10F“死甲虫”掉落的“壮丽な角”	6/9之后	18000元
17	妹を探してきて	商店街南的女性对话	河川敷土手休息所前与双胞胎妹妹对话	6/9之后	カエレール×5
18	姐への道	河川敷河原与双胞胎姐姐对话（需完成NO.17任务）	获得特出し剧场丸久座1~4F“ソウルダンサー”掉落的“フラワーブローチ”	7/13之后	お德用伤药セット×3
19	针银矿が欲しい	实习栋1F走廊的男学生对话（需完成NO.4任务）	获得特出し剧场丸久座7、8F“シルバーダイス”掉落的“银の块”	6/30之后	高扬ゲルマラジオ×2
20	犬を探して	河川敷河原与狗对话（隐者COMMU等级3）	河川敷河原→商店街北→河川敷土手与狗对话后最后给它东西吃	—	—
21	魔除けのヴェールが欲しい	2-2教室与女学生对话（需完成NO.15任务）	获得特出し剧场丸久座5~10F“解放のマリア”掉落的“魔除けのヴェール”	7/12之后	宝箱の键×5

BOSS イザナミ

作为隐藏迷宫BOSS的第一形态来说，他的实力比较普通，只要注意及时回复HP问题就不大。当BOSS的HP在70%以下会发动集中精神，然后下一回合就会使用全体魔法属性攻击，有弱点的角色最好进行防御。BOSS的HP为0之后战斗并不会直接结束，玩家需要再坚持4回合才能获胜，所以这4个回合间最好全员防御以节省SP。由于这场BOSS战要连续对付两个敌人，所以在第一场战斗时要注意节约SP。

伊邪那美大神的战斗难度就要提升一个档次了，由于BOSS具有雷属性吸收的特性，所以要尽量避免让有雷属性反射特性的PERSONA出战。BOSS的主要攻击都是无属性大威力魔法，所以不用担心我方人员的弱点，在战斗中注意防御其集中后的魔法攻击即可。当BOSS的HP在50%以下时会使用HP剩余1+异常状态攻击，需要及时为陷入异常状态的同伴回复。BOSS的HP在25%以下会使用威力极高的"世界の终焉"，还是全员进行防御为妙。此后BOSS使用精神集中后的下一回合必然会发动"世界の终焉"，记得提早进行防御。推荐等级在80级以上再来挑战该BOSS。



编号	任务名称	触发条件	完成方法	限定日期	报酬
22	ハードブーツが欲しい	商店街南书店前的男性对话（需完成NO.14任务）	在商店购买"ハードブーツ"（卖重厚な皮10个后出现）	7/3之后	害虫图鉴、5000元
23	迷走！ナゾナゾ先辈！	教室栋3F走廊的男学生对话	依次选择答案"Aグループ"、"硬货に描かれている植物"	4/18之后	宝箱の键×3
24	ランプが欲しい	河川敷土手的老人对话	获得ボイドクエスト3、4章"アメンティレイヴン"掉落的"消えないランプ"	8/22之后	30000元
25	やっぱり猫が气になる	河川敷土手与猫对话（需完成NO.14任务）	给猫鱼的数量累计达到10条	6/3之后	ヒールゼリー
26	友だちが欲しい	河川敷的男性对话（隐者COMMU等级4）	将"时价ネットシール"交给他后第二天夜间与菜菜子对话获得"タンキリマンシール"，再将其交给男性	—	—
27	オシャレな皿が欲しい	商店街南书店前的男性对话（需完成NO.22任务）	获得特出し剧场丸久座9、10F"雷と风のバランサー"掉落的"オシャレな受け皿"	8/9之后	なぞなぞだいすき、10000元
28	姐まであと一步	河川敷河原与双胞胎的妹妹对话（需完成NO.18）	获得ボイドクエスト3、4章"盲爱のクピド"掉落的"リーフポシェット"	8/22之后	マカの叶×3
29	テレパシー实验	商店街南的女性对话（需完成NO.28任务）	河川敷找到双胞胎的妹妹对话	9/5之后	どくだみ茶×5
30	生きがいを取り戻したい	商店街北模型屋前的男性对话（隐者COMMU等级5）	获得模型后在自己房间将其完成（需4次）	—	未完成のプラモデル
31	カーメンの课外授业・2	教室栋2F与祖父江对话（需完成NO.10任务）	获得ボイドクエスト9章"钢铁の巨兵"掉落的"クルルマメタル"	9/20之后	神秘のスカラベ×2
32	水晶玉が欲しい	教室栋3F的中山老师对话	获得秘密结社改造ラボB1、B2F"维持の雕像"掉落的"水晶玉"	10/8之后	35000元
33	石炭が欲しい・2	商店街北的老人对话（需完成NO.11任务）	获得秘密结社改造ラボB7、B8F"パワーキャッスル"掉落的"极上の石炭"	10/9之后	40000元
34	君は本の内容を覚えているか	商店街南书店前的男性对话（需完成NO.27任务）	依次选择"技の威力"、"外道の作法"、"1虫2ページ"、"わたし"	9/26之后	おおいなるそんざい
35	父へのプレゼント	实习栋2F走廊的女学生对话（需完成NO.12）	获得3个秘密结社改造ラボB3、B4F"激震のギガス"掉落的"热魂の证"	9/30之后	宝玉
36	口下手を直したい	教室栋屋顶的女学生对话（隐者COMMU等级6，宽容、勇气需LV3以上）	在屋顶预期对话过一次之后选择"口下手を直したいらしいね"、"话し方を教える"、"时には谢る勇气"	—	—
37	高速ギアが欲しい	教室栋1F戴眼镜的女学生对话	获得秘密结社改造ラボB5、B6F"マッハフォート"掉落的"高速ギア"	10/8之后	物反镜×3
38	姐からの卒业	河川敷河原的双胞胎妹妹对话（需完成NO.28任务）	获得秘密结社改造ラボB7、B8F"イデアマザー"掉落的"ブランチカチューシャ"	10/9之后	宝玉轮
39	演习弾が欲しい	教室栋3F与校长对话	获得秘密结社改造ラボB7、B8F"邪恶の炮座"掉落的"演习弾"	10/8之后	根气、宽容さUP
40	最后のテレパシー	商店街南的女性对话（需完成NO.38任务）	与双胞胎姐妹之间反复对话几次	10/31～11/17	スーパーソニック×3
41	猫に惯れたい	河川敷土手的男性对话（隐者COMMU等级7，需完NO.14任务）	堂岛宅屋前与猫对话→再次到堂岛屋前与猫对话，将河川讨厌猫的男性拉来→将"红金"交给讨厌猫的男性→再次与男性对话	—	—
42	落としたお金を探して	河川敷土手的女性对话（隐者COMMU等级8）	与河川敷垃圾箱前的女性对话→到河边调查获得"汚れた丸い财布"→商店街北神社前调查获得"汚れた四角い财布"	—	—
43	屋上のあの子・2	2-2教室的男学生对话（需完成NO.3任务）	获得天上乐土1、2F"インテリマグス"掉落的"动物图鉴"	11/22之后	モコイ人形
44	父へのプレゼント・2	实习栋1F走廊的女学生对话（需完成NO.35任务）	获得天上乐土5～7F"怒るテーブル"掉落的"豪华な木材"	11/22之后	强袭の狼烟×3
45	古い矿石が欲しい	实习栋1F走廊的男学生对话（需完成NO.19任务）	获得天上乐土5～7F"天启のペーシェ"掉落的"古い矿石"	11/22之后	精神ラジオ
46	ランプが欲しい・2	河川敷土手的老人对话（需完成NO.24任务）	获得天上乐土3～6F"ファントムロード"掉落的"慎ましやかなランプ"	11/22之后	45000元
47	觉醒！ナゾナゾ先辈！	教室栋3F走廊的男学生对话（需完成NO.23任务）	依次选择答案"A"、"动き"、"B"、"指示语"	9/2之后	スナフソウル
48	鲛川のヌシを一目みたい	河川敷河原的老人对话（隐者COMMU等级9）	按照老人的要求在雨天钓到"ヌシ样"	—	—
49	それでも猫が气になる	河川敷土手的猫对话（需完成NO.25任务）	给猫鱼的数量超过20条	6/3之后	ソーマ
50	逆袭！ナゾナゾ先辈！	教室栋3F走廊的男学生对话（需完成NO.47任务）	依次选择答案"B"、"アルファベットの作り"、"ホクロ"、"岚"	11/12之后	チューインソウル

寂静岭 起源	Konami	动作冒险
PS2 Silent Hill Origins		美版
2008年3月4日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

作为揭示了系列起源的一部作品，《寂静岭 起源》无论是在剧情还是世界的构成上，对系列都有着重要的意义，虽然本作在流程长度等各方面上并没能达到系列的平均水准，不过独有的战斗系统与对系列剧情的重读仍然很具吸引力，不管是多年前发生在寂静岭的邪神召唤仪式，还是艾莉莎的遭遇，我们都能通过本作深入了解。另外，本作在PSP版的基础上还对画面进行了较大的修正，虽然没有加入其他的新要素，不过相信这个版本还是会让大多数人满意。

SILENT HILL ZERO™

流程攻略

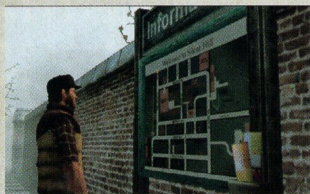
01 燃烧的房子

大地图

我惊讶地盯着那个突然出现的小女孩，开口想要叫住她，因为刚才发生的事情实在太不可思议了，明明正对着她的时候看不到她的身影，但是在后视镜中就能看到，一转眼之间，她又到了我的背后！但是小女孩只是瞥了我一眼，就飞快地转身顺着公路向远方跑去，消失在浓雾之中。

这真的是太古怪了。我顺着路一路前行追赶神秘的小女孩，路上一个人也看不到，不知道跑了多久，才看到不远处竖着一块写着"寂静岭"的路牌，看来这就是这个小镇的名字。

往前走了不远后，空气越来越干燥，还夹杂着噼里啪啦的声音，我居然发现了一间着火的房子，一个中年妇人从房子外露出了一张脸，像是在窥探什么，不过看到我的到来就匆匆跑走。顾不上思考了，从房子的大门冲进去，冲上二楼，进入正对的房门后，我看到了一个全身被烧焦的小女孩躺在地板上，抱起小女孩沿原路出去，路上居然有红



色的魔法阵在空中出现，这到底是怎么回事？是有人在这里举行什么奇怪的仪式？这个小女孩难道就是刚才我看到的那个？

沿着没有火的路，我好不容易抱着小女孩逃出了火海，听到远处传来的救护车警笛声，终于松了一口气，轻轻地躺倒在房门前的草坪上。

再次醒来时，我发现天亮了，自己已经到了寂静岭中，但是小女孩早就不见了，而且周围一个人也没有，镇上起了浓雾，寂静得非常碜人。我本可以顺着来路离开，回到自己的卡车里，但是不知道为什么，我又很担心小女孩的伤势，毕竟是我把她从火海里救出来的。

没有人可以问路，不过把一旁公路上的地图撕下来倒是可以勉强一用。这个镇上只有一所医院——【羽衣草(Alchemilla)医院】，医院在地图的左上角位置，【CANYON大街】和【KOONTZ大街】附近，但是，不知道这个该死的小镇在搞什么飞机，通往医院的道路不是断裂就是被封锁了，最后只有一条路可以顺利到达医院，看到医院门口那辆好像刚刚出动过的救护车，我急切地冲进了大门。

重要道具取得方法

道具名	入手方法
502号室的钥匙	2周目开始后在【POST OFFICE】和【ANDY'S BOOKS】之间找到。
RUMBER YARD钥匙	从【疗养院】出来后，在【疗养院】院子里停的车上
书店钥匙	从【剧场】出来后，在【ANDY'S BOOKS】里解开谜题入手

02 羽衣草医院

医院里和外面一样，也看不到什么人影，甚至接待台都没有人，我决定自给自足，在大厅的揭示板上找到了医院的地图，顺着能推开的门，一直向前走去，终于在1F的【ELEVATOR】前找到了一个穿着西装的医生。

“医生，昨天晚上送到的那个浑身烧伤的小女孩现在在这里吗？”我询问医生。

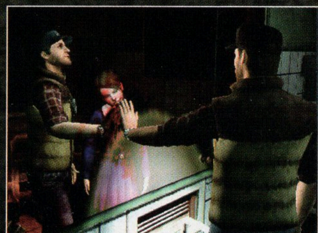
“小女孩？我们昨天晚上没有接收浑身烧伤的小女孩，她叫什么名字？”

“我也不知道她的名字……我只是昨天从火灾现场救了她，她一定是被送到了这里，这个镇上难道还有其他的医院吗？”

我坚持着自己的看法，医生似乎并不想多谈下去，声称自己还有紧急手术要做，就乘电梯上二楼去了，但是我觉得，这个医生一定有什么地方瞒着我，想到这里，我也钻进电梯按下2F，想要看看这个医院里究竟在搞什么鬼。

一出电梯，二楼的一片黑暗就让我感到一阵不安，看起来这一层似乎正在进行整修，我推开走廊的门，这走廊里站着一名护士，从我的角度看不到她的脸，只能看到她全身颤抖，好像非常痛苦，嘴里不断发出一声声的呻吟。

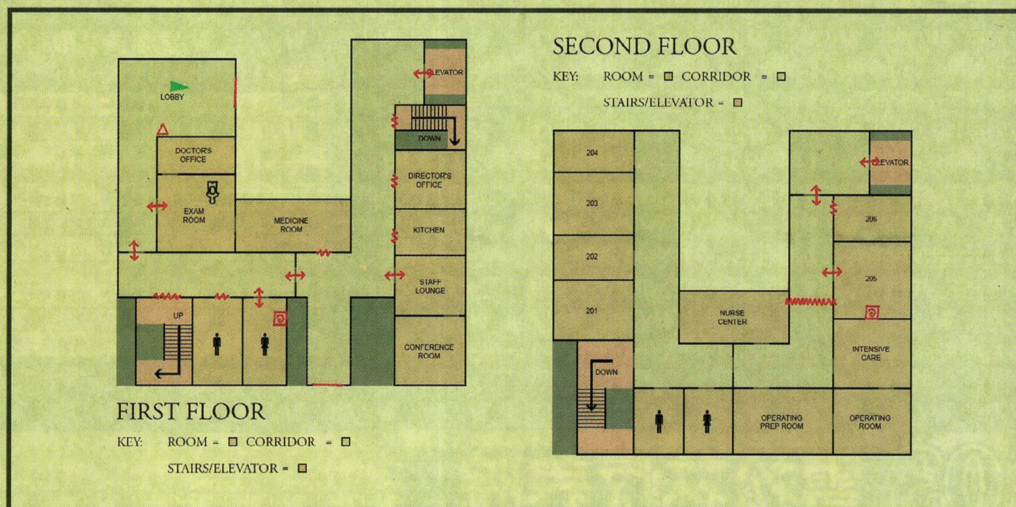
“你怎么了？”



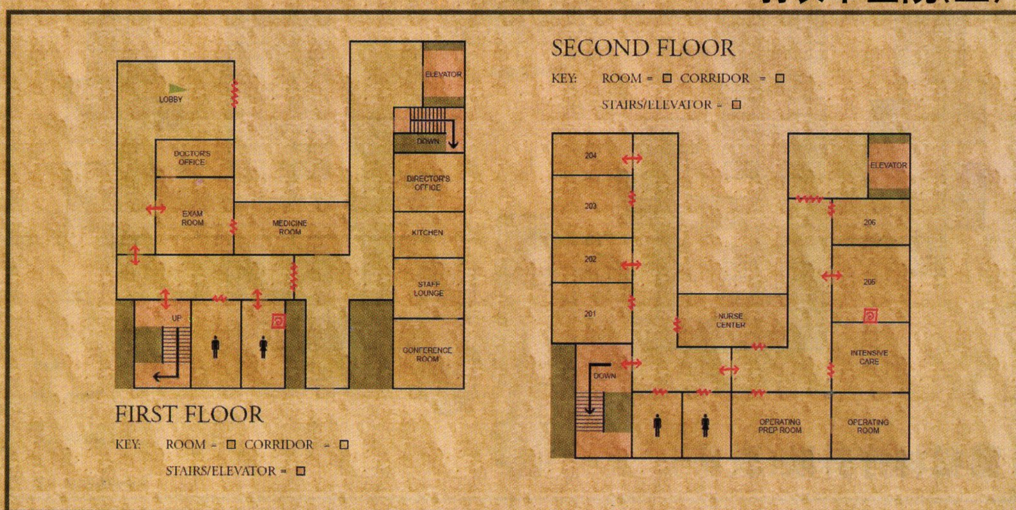
我担心地靠过去，护士突然转过身来，露出了她的脸——一张扭曲的、看不清五官的、如同肉球一样的脸，而且洁白的护士服上居然沾满了红色的血迹与黄褐色的锈斑，那个可怕的护士发出沉重的呼吸声，举起手中的剪刀就向我冲来。我慌张地环顾四周，在身边的长凳上捡起一把锤头，向着护士砸去，砸了几下，那个怪物终于停止动作，倒到了地上。

喘了几口粗气，我试图冷静下来，走进了旁边的【205室】，那里有一面巨大的镜子，除此之外什么都没有，我放弃了，打算开门出去，但是在手碰到门把的刹那，我感到屋内有什么不对劲的地方，就是那面大镜子，大镜子中映出的场景与这间房间的摆设

ALCHEMILLA HOSPITAL 羽衣草医院(表)



ALCHEMILLA HOSPITAL 羽衣草医院(里)





是不一样的！

我靠近了镜子，这时，镜子中突然出现了那个小女孩的面孔，小女孩伸出一只手，在镜子上留下了一个血手印，我也试探着伸出手去碰触那个血手印，突然之间一阵天旋地转，再睁开眼睛的时候，我发现自己已经来到了一个陌生的地方，肮脏、阴暗，而更让我恐惧的是，这个地方分明就是我刚才看到的镜子里的世界，现在通过镜子，我还可以看到之前自己所在的那间【205室】。

我在这间里世界的【205室】里找了找，发现了一个"塑料肺"，一把"解剖刀"，还有一瓶"回复药"，在里世界的【202室】找到一个"金蛋"，里世界【204室】里有一个冷藏箱，输入密码312319后冷藏箱打开了，里面是一个"塑料心脏"。

从这一层的楼梯向下走，我回到了里世界的1F，虽然构造和之前来时看到的医院差不多，但是感觉却是大不相同，不仅有许多怪物，而且有一些之前不能打开的房间也能打开了。

1F的【女厕所】门关着，上面有一个形状熟悉的圆孔，我试着把之前拿到的"金蛋"放在圆孔中，门就打开了。在【女厕所】的抽水马桶盖子里找到了"塑料肝脏"。【女厕所】里也有一面巨大的镜子，看着镜子，我的心中突然一动，靠近镜子伸出手去，果然，我又通过镜子回到了表世界的【女厕所】里，并找到了一把"staff lounge的钥匙"，看来不管是什么镜子都可以作为穿越两个世界的通道。

使用"staff lounge的钥匙"打开了表世界的【STAFF LOUNGE】，我在房间里找到了一把"exam room的钥匙"，再进入表世界的【EXAM ROOM】，发现洗手池里有"塑料肠"和"塑料胃"，而且房间里还有一个内脏被拿走的人体模型。我试着将拿到的塑料内脏按照大肠、胃、肝、心脏、肺的顺序从下向上放进去，好像触动了什么机关，塑料模型的眼睛突然睁开了，露出了一个"玻璃眼球"。

拿到了"玻璃眼球"后，我从【女厕所】回到了里世界，走进里世界的【EXAM ROOM】，可怕的是里世界【EXAM ROOM】解剖台上躺着的模型居然是个身体被切开的女人，这到底是什么疯狂的人做出的事情？顾不上想这些，我推开了之前无法进入的里世界【DOCTOR'S OFFICE】，在里面居然有一只浑身像是被薄膜捆起来的怪物，我慌忙将它打倒，而在它倒下的地方，居然出现了一个红色的立方体物体，我惊讶地拾在手中，立方体上雕刻着一些奇怪的、难以理解的图案。

然而，我还没有时间去理解这些图案，那个小女孩就突然出现在这间房间里，随着她的出现，我感到脑袋中一阵嗡嗡作响，就像有什么东西干扰着我的思维，突然间失去了知觉。

再度醒来的时候，我居然被人移到了医院大厅的沙发上，就像什么都没有发生过一样。那些可怕的怪物、古怪的里世界、医院里奇怪的护士、医生支支吾吾的态度……简直就像是南柯一梦，但是我知道那些并不是我的幻想，因为我的手指扫过口袋，摸到了那个硬且冰冷的立方体！

"你没事吧？"一个穿着红色针织毛衣外套的护士担心地看着我，谢天谢地，她看上去还是那么正常，而且漂亮得让人心身愉悦。

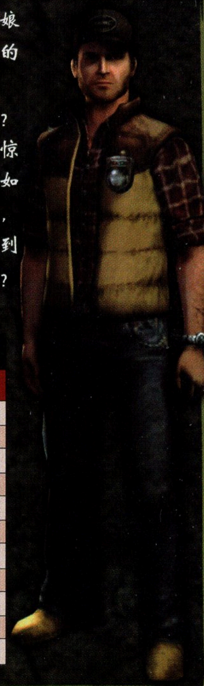
"我没事……"我犹豫地看着护士，拿不定主意是不是该向她打听关于这个医院和小镇的事，但是谁会相信我那像是神经病人的叙述呢？

"我叫丽莎。"护士温柔地注视着我。

"可能是昨天晚上的火灾太大，把我烧昏头了。"最终，我还是决定敷衍了事。

"那场发生在商业区的火灾？"护士惊呼一声，露出了伤心的神色，"太可怕了，没人知道它是怎么烧起来的，那个可怜的小姑娘艾莉莎……死的就像……"

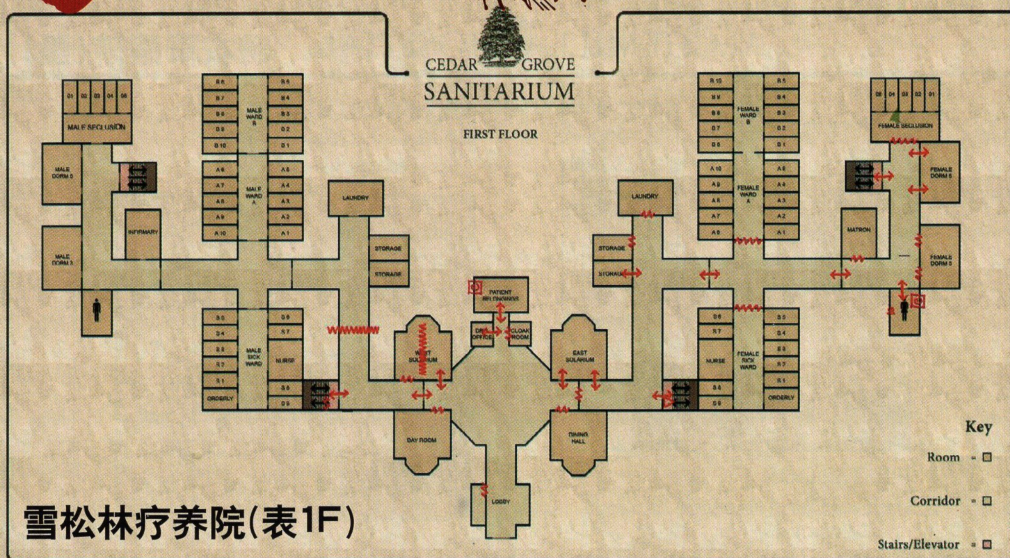
"艾莉莎？她死了？"我惊讶地重复道，如果她已经死了，那么我之前看到的人究竟是谁？



重要道具取得方法

道具名	入手方法
塑料肺	里世界，2F【205室】
金蛋	里世界，2F【202室】
塑料心脏	里世界，2F【204室】解开谜题后
塑料肝脏	里世界，1F【女厕所】
STAFF LOUNGE的钥匙	表世界，1F【女厕所】
EXAM ROOM的钥匙	表世界，1F【STAFF LOUNGE】里
塑料肠	表世界，1F【EXAM ROOM】里
塑料胃	同上
玻璃眼球	表世界，1F【EXAM ROOM】解谜之后
future piece	里世界，1F【DOCTOR'S OFFICE】BOSS战后
医院地图	1F【LOBBY】的揭示板上

03 雪松林疗养院



雪松林疗养院(表1F)

从医院的另一个出口出来后，我来到了医院的另一面，虽然刚才听到艾莉莎已经死了的事实让我受到很大的冲击，但是我仍没有完全死心。想起来刚才护士丽莎说她过一会要去一个叫雪松林疗养院的地方和医生会面，我决定也跟过去见一见医生，亲自弄清楚医生为什么要谎称他不知道艾莉莎的原因。

雪松林疗养院在ACADIA大道上，到疗养院的大路仍然被破坏了，我只好通过MIDWAY Ave.→BORDEN st.→CIELO Ave.→LOW st. 的路线横穿地图下方的【BUTCHER(屠宰场)】，然后从TOLUCA Ave.一路直奔疗养院。

然而，在屠宰场中，我亲眼目睹了一个可怕的场面。

一个手持大刀、身材非常健硕的男人将变成怪物的护士以残忍的手法无情杀死，然后从屠宰场的后

门离开了，我不知道他的目的究竟是什么，只知道即便和他站在一个房间里都让我感到战栗，那个怪物一样的男人简直就像是死神一样，他之所以杀死怪物，也一定只是没有理由的屠杀。

等到那个男人的脚步声消失，我才从后门匆匆离开，逃进了疗养院里。

疗养院中仍旧一片漆黑，我顺着右手边的道路来到了【EAST SOLARIUM】，在房间的桌子上找到了“疗养院的地图”，看到房间里已经没什么东西，我从另一扇门走出去，却不料正遇到一个瘦削的中年妇人走过来。那个中年妇人的脸我还有一些印象，她正是我在火灾现场看到的那个女人，我立刻跳出去，叫住了那个女人。

“我在火灾现场看到你了。”

“你当然看到了，烧坏的是我的房子，那个小女孩是我的女儿，艾莉莎。”

女人的话让我大吃一惊，“她是你的女儿？为什么你丢下她逃走了？为什么没人来帮忙？你居然把一个小女孩孤零零地丢在火海中。”

“那又怎样？这个世界比你想像的要奇怪多了。”女人不以为然地冷笑道。

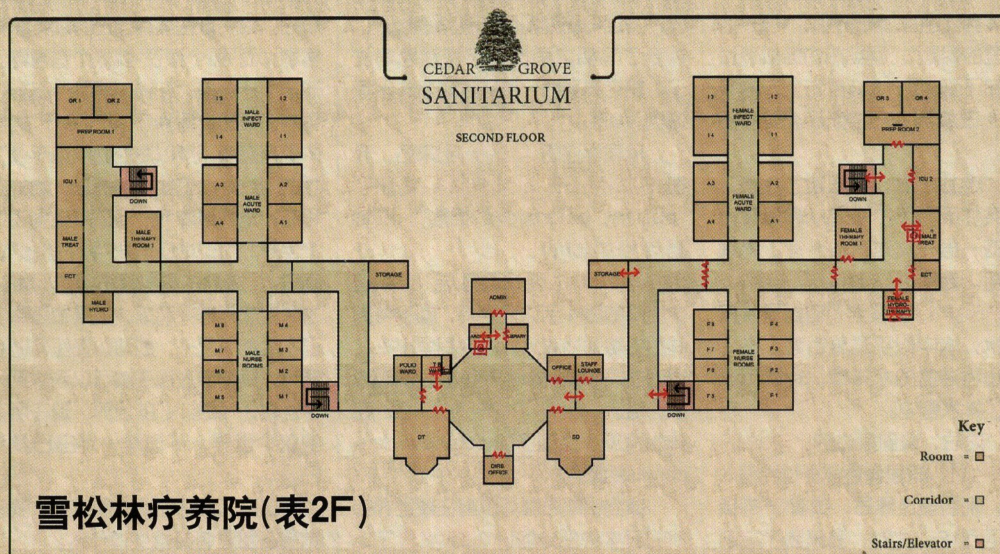
“你简直疯了……”我禁不住大叫起来，“艾莉莎到底怎么了，丽莎说她已经死了。”

“艾莉莎正和一些关心她的人在一起。”女人警惕地看了我一眼，转过身打算离开，突然，她又回过头来，补充道，“不要相信她，特拉维斯，她不知道自己在做什么。”

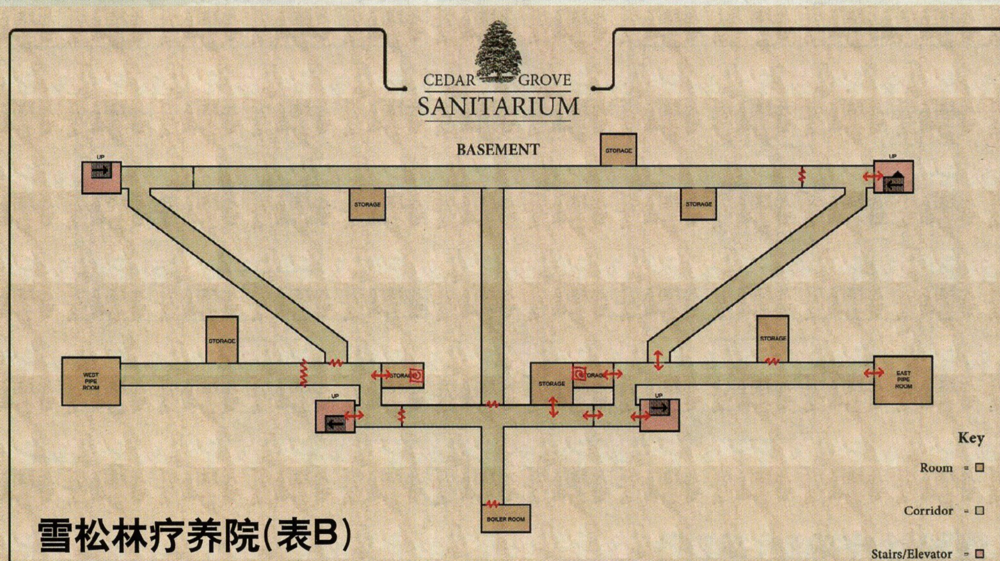
那个女人居然知道我的名字，而我连她究竟在说什么都不清楚，看着她的背影，我无奈地叹了一口气，看来想从她的口中得知什么已经不可能了，还是找到医生更加稳妥一点。

在【WEST SOLARIUM】中，我找到了一把枪和一些子弹，有武器在手后感觉好多了，回到【EAST SOLARIUM】，从另一扇门出去到达东边的区域，爬上楼梯到达2F，进入大厅西边的【TB WARD】，里面有一台呼吸装置，按照1、3、5、1、

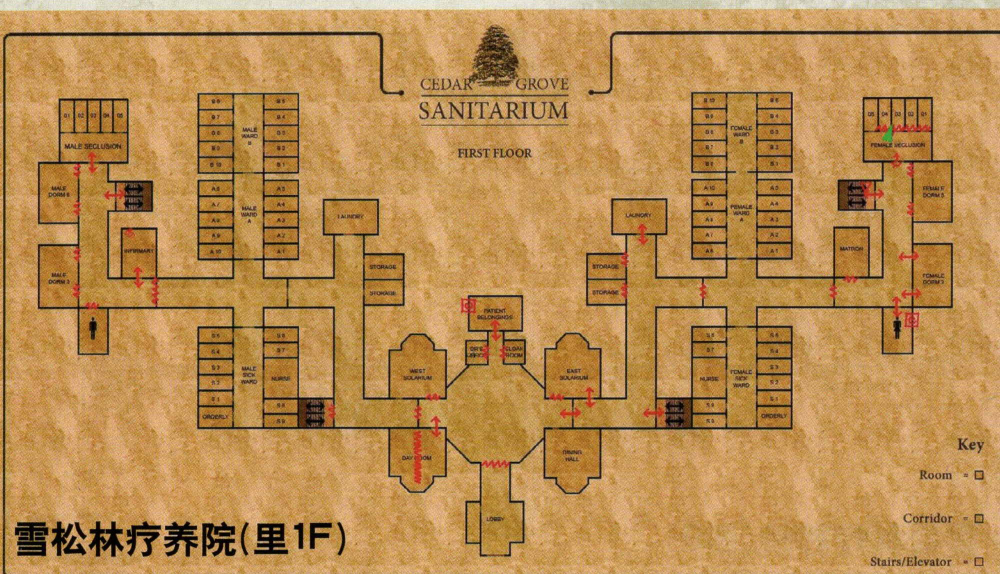




雪松林疗养院(表2F)



雪松林疗养院(表B)



雪松林疗养院(里1F)

3、5的顺序调节按钮让五个指针都转到红色区域便得到了一把"地下室的钥匙"。回到东边区域通过楼梯下到B层，从B层右上方的楼梯上去绕到2F之前无法去的部分。

走上2F后，向前走了几步，我突然听到了不知道从哪里冒出来的一男一女对话的声音，继续向前，走到【FEMALE HYDRO THERAPY】里看到了浴盆里装满了水，水中似乎沉着钥匙，按下按钮将浴盆的水排掉，钥匙也流进了排水管中。

之后，来到旁边的【FEMALE TREAT】，这里有通往里世界的入口，来到里世界后，顺着2F的楼梯下到1F，此时，我来到了之前无法进入的封闭区域。这里的【女厕所】里有一个被铁丝封住的马桶和一面镜子，我通过镜子回到了表世界，发现马桶周围已经没有铁丝了，检查了马桶之后发现它被钥匙堵住了，将它弄通后，钥匙也顺着排水管流到了B层。

从表世界的【女厕所】出来后，我在【FEMALE DORM5】找到了"patient belongings 钥匙"，顺着路走到中间的【PATIENT BELONGINGS】用钥匙打开门，从这个房间的镜子到达里世界，顺手将房间里的霰弹枪拿走。从房间里出来，通过左下角的楼梯下到里世界的B层，进入【EAST PIPE ROOM】，在排水管终于找到了"interview archives钥匙"。

拿到钥匙后就可以前往表世界的2F打开中央部分的【ARCHIVES】了，房间里面又是一面镜子，我再次听到了一男一女的对话，从对话中来看他们是医生与病人的关系。女病人叫做海伦，她一直在强调自己必须排除有害物，而"那个孩子"就是个有害物。他是个坏男孩，在镜子里的"那些人"看到了一切，看到了"那个孩子"的身体里有恶魔，所以海伦必须亲手杀了"那个孩子"，这是她的责任，她的血和肉，是她带着"那个孩子"来到了这个世界，所以她应该把"那个孩子"送回去。 海伦的情绪很不稳定，她认为医生想将她关起来，但是她强调自己不会被关起来，她可以在任何时候离开，只要穿过镜子就可以到达另一个世界，"那些人"的世界，现在所在的这个世界，不过是一场白日梦而已。

这两段对话让我感到不安，我总觉得在那里曾经发生过什么。

通过【ARCHIVES】的镜子，我来到了里世界，从西边的楼梯下到B层，再从B层通过西北方的楼梯绕到1F，1F的【MALE SECLUSION】可以进入，里面有5间病房，房间前的轮椅上有张纸条写着：

room1：trizanthium(红色)
room2：natium(蓝色)
room3：oporium(黄色)
room4：salorium(绿色)
room5：natium(蓝色)

这张纸条上写的是给病人发药的情况。看完后，我走进了里世界的【INFIRMARY】，发现里面有一个机关，机关上是5个人偶，正影射着刚才看到的病房，我思考了纸条上的暗示，从左到右按照绿、蓝、蓝、红、黄的顺序把药片放到了人偶的嘴里，机关启动了，我终于拿到了"Dr. Harris的钥匙"。

回到表世界1F，我打开了中央地区【DR'S OFFICE】，在桌子上找到了"Jocasta artifact"，这样就可以打开里世界的【FEMALE SECLUSION】了。

终于进入了里世界的【FEMALE SECLUSION】，我却看到丽莎坐在房间之中哭泣。

"丽莎？你怎么在这里，你看到了那些东西吗？"

丽莎却像是没有听到我的问话，哭泣着说，"太可悲了……他们一点也帮不了她，她只是坐在那里，那么她想念她的儿子……"

"你在说谁？是个女孩吗？是艾莉莎？"我疑惑地走向丽莎，望向她身边那个房门紧紧关闭的房间。

"不，不！你知道她是谁！"丽莎好像非常生气地站了起来，冲我大吼一声，匆匆地冲了出去。

这时，我才匆忙地打量了一眼这间房间，墙壁周围挂满了看起来很像小孩画的涂鸦，但是除了一张一家三人在一起的涂鸦之外，其他的画中，都散发出一股让我觉得浑身难受的压抑感。

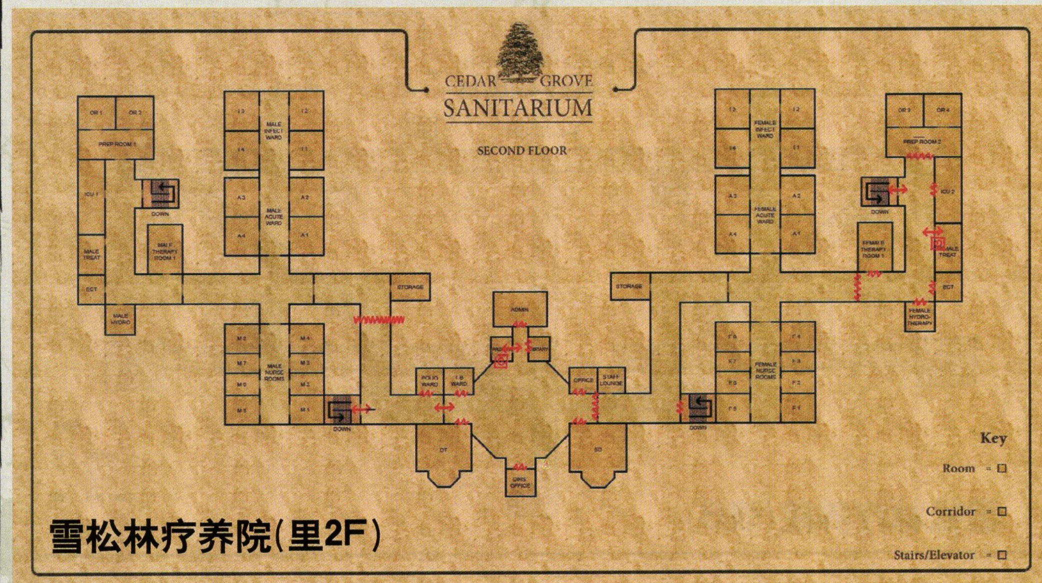
那间房间里的人，究竟是谁呢？

这样想着，我伸手推开了房门。

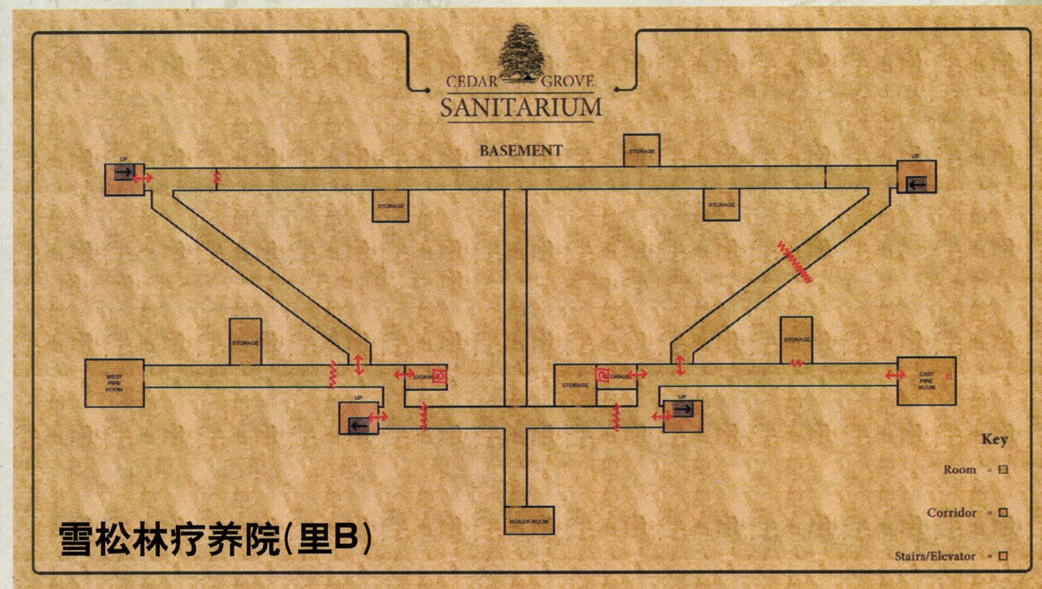
周围的情景在一瞬间完全改变了，就像是老电影一样黑白且残旧，在那部老电影中，我变成了一个男孩，慌张地打量着周围，很快，我就找到了自己想要的东西，走过去，那是一个面目模糊的人影。

"妈妈？爸爸说你已经死了，你真的死了吗？"

"我没有死，我只是被锁起来



雪松林疗养院(里2F)



雪松林疗养院(里B)

了。”对着我说话的是一个可怕的人形，她被奇怪的机械锁起来，甚至连脸都无法看到，“丧失了视力、思想，但是还没有死……我叫他们把我的儿子带来……”

老电影般的情景恢复了正常，但是那个可怕的人形还在那里，我终于看清了她的脸，没有眼睛，只有一张巨大的张开的嘴，看起来非常可怕。

“到这里来，我的孩子……让我好好看看你。”

我疯狂地举起武器，向着那个怪物挥了下去……怪物发出尖锐的嘶叫声，最终还是倒在了地上。魔法阵再次出现了，里面放着另一个红色的立方体，与此同时，蓝衣小女孩也出现了，尽管我想知道她是怎么让这一切不合常理的事情发生，但是，那股干扰波一样的东西再次到来，我也再次昏迷过去。



重要道具取得方法

道具名	入手场所
地下室的钥匙	表世界2F【TB WARD】解谜后
BELONGINGS的钥匙	表世界1F【FEMALE DORM5】
ARCHIVE的钥匙	里世界地下【EAST PIPE ROOM】解谜后
Dr. Harris的钥匙	里世界1F，【INFIRMARY】解谜后
jocasta artifact	表世界1F【DR'S OFFICE】
past piece	里世界1F【FEMALE SECLUSION】BOSS战后
theater ticket	BOSS战后表世界1F【LOBBY】桌子上
疗养院地图	表世界1F【EAST SOLARIUM】的桌子上

“你这样一个人走来走去太危险了！”我警告丽莎，在这样的小镇中，她居然安然无恙地行走，她究竟有没有看到那些到处都有的怪物呢？

“危险？你在开什么玩笑？”丽莎大笑道，“门开着，我就进来了，我只是很喜欢剧院而已。我想成为一个演员，但是，我的妈妈是个护士，妈妈的妈妈也是护士，所以我也成为了一名护士……”

丽莎突然扭动着纤细的腰肢靠近过来，用手臂亲昵地绕住我的脖子。

“我一刻也不能停止想你，我想要你，让我们一起逃出这个疯狂的小镇吧……就我们两个，我们一定会成为很快乐的一对。”

丽莎的双唇几乎已经贴到了我的脸上，突然之间，她一把将我推开，远远跳开，转了一圈，大笑道：“看，我能成为一个明星！”

这是她的一次逼真演技表演吗？我只有苦笑着点了点头，应和着她的话，而丽莎也似乎心情变好了一点，转过脑袋愉快地从观众席出去了。

丽莎离开之后，我观察了一下周围，发现可以打开左边【STORAGE】的门，通过【STORAGE】来到舞台上，穿过【CURTAIN CONTROL】后推开一扇大门，就来到了剧院后面的工作区域。

在这里，我遇到了一种木偶形状的怪物，它会倒吊在空中攻击我，在漆黑一片的剧院中看起来非常诡异。

在工作区域的【DIRECTOR'S OFFICE】里我找到了一个图腾“sun totem”，看起来它像是有什么神秘的用途。走进【MEN'S DRESSING ROOM】后，我又看到了一面大镜子，看来又是进入里世界的时候了。进入里世界后，里世界的【DIRECTOR'S OFFICE】里多出了一把“balcony corridor的钥匙”，拿到钥匙后回到表世界，从1F西南方的楼梯走上2F，在【LIGHTING BOX】中找到4个灯泡，分别是125w、250w、500w和750w，之后从2F东南方的楼梯回到1F，这样就绕到了之前被堵住而无法进入的区域。在1F向前走，走了没几步我就看到一个柜子，柜子里有另一个图腾“moon totem”。拿到图腾后把反锁的门解锁后，我又一次来到【MEN'S DRESSING ROOM】并进入里世界。

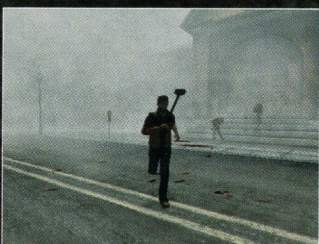
从东南方的楼梯走上里世界的二楼后，我发现正面锁住的大门旁有两个装图腾的凹槽，我在左边放上月亮图腾，右边放进了太阳图腾，门也随之打开了。在门后里世界的【COSTUME STORAGE】中通过镜子回到表世界，进入【CATWALK】，【CATWALK】的尽头有一个机关和四个灯管，A、B、C、D4个灯管分别对应了500w、125w、750w、250w的灯泡，全部安装好后把开关拉开，舞台上的灯全部亮了起来。我来到表世界1F的【CURTAIN CONTROL】中，将房间里的机关拉下，之后来到舞台上，发现舞台上的幕布已经拉开了，幕布后是一面巨大的镜子，右边又是一个机关。这个机关的左边部分负责控制场景，右边控制道具，场景和道具吻合之后就可以进入镜子中的世界中。经过实验我发现图书馆和桌子的布景里面可以得到一些文件和道

04 阿尔托剧院

和上次一样，醒来的时候我已经躺在疗养院的大厅里，除了口袋中多出的一个立方体外，过去的一切似乎都是一场梦。

大厅的茶几上放着一张“theater ticket”，疗养院的院子里停着一辆车，后车厢里有一把“Lumber yard的钥匙”，我在地图上找到了阿尔托剧院的位置，到底是谁留下这个线索引诱我去剧院里呢？虽然我并不知道这个问题的答案，不过毫无疑问，现在我已经不能半途而废了。

从【BUTCHER】绕回原来的路上，穿过Lumber yard就能到剧院所在的街道，不过通过屠宰场的时候，我发现那个护士的尸体已经不见了，只有一条血痕沿着地面拖出去，一顶护士帽留在地上，上面写着：救我。而血痕所通往的，正是剧院的方向，莫非那个可怕的屠夫也去了剧院？他究竟是什么人？

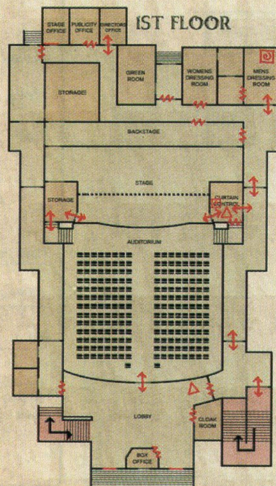


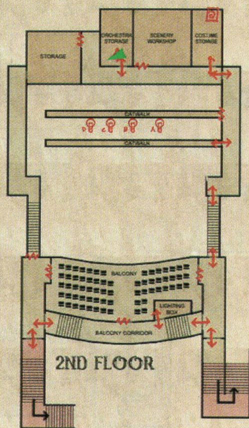
在剧院的检票口出示了“theater ticket”后门就打开了，剧院大厅左边的椅子上有这里的地图，我对着地图打开正对着的门，走进了【AUDITORIUM】，却发现丽莎居然坐在那空无一人的观众席上。

“很抱歉我吓到了你，我还以为这里只有我一个人呢。”丽莎仍然穿着那件红色的针织毛衣，对着我微微一笑。

阿尔托剧院(表) ARTAUD THEATER

KEY
ROOM
CORRIDOR
STAIRS/ELEVATOR



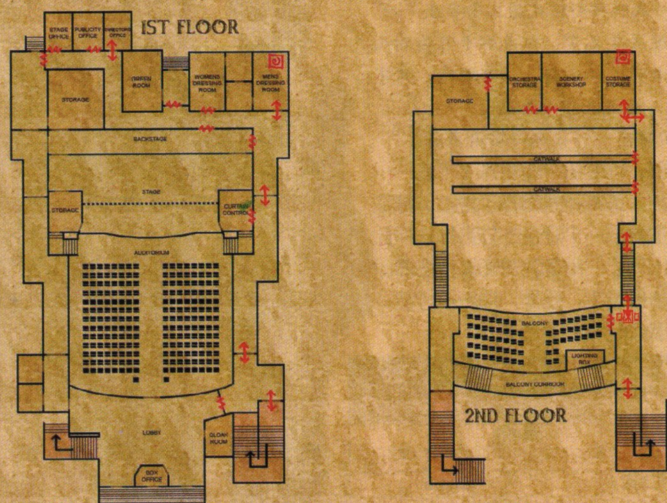


具，城堡和树的布景中则找到了一把“Stage office的钥匙”。

拿到钥匙后，我打开【STAGE OFFICE】的门，找到了舞台机关里缺的最后一根控制杆“prop control lever”，装到舞台上的机关里，将布景和道具统一成冰洞后，我鼓起勇气，走了进去。果然，在冰洞中有一只怪物正等待着我，将它消灭之后，我也得到了第三个立方体“falsehood piece”。

小女孩再次在这个时机出现了，而这个时候我的心中闪过了一个想法。

“你要的就是这个，是吗？”我高举起立方体，质问道小女孩，但她只是微微一笑，接下来就是漫长的黑暗。



重要道具取得方法

道具名	入手场所
sun totem	表世界1F【DIRECTORS OFFICE】
BALCONY的钥匙	里世界1F【DIRECTORS OFFICE】
125W灯泡	表世界2F【LIGHTING BOX】
750W灯泡	同上
250W灯泡	同上
500W灯泡	同上
moon totem	表世界1F，东边【STORAGE】前走廊上
STAGE OFFICE的钥匙	表世界1F【STAGE】解谜后
prop control lever	表世界1F【STAGE OFFICE】
falsehood piece	表世界1F，【STAGE】解谜后进入镜子中的洞穴，BOSS战后入手
motel key	BOSS战后表世界1F【LOBBY】入手
剧院地图	【LOBBY】左边的椅子上

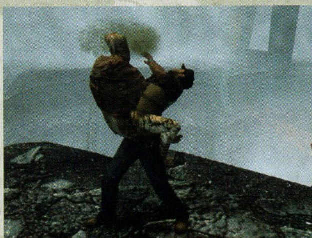
05 河岸汽车旅馆

我睁开了眼睛，小女孩已经不见，而我正躺在剧院的大厅中，大厅的地上似乎有个奇怪的东西，我走过去，却发现那是一个浑身沾满血液的木偶怪物，在它的身上还挂着一把汽车旅馆的钥匙。

河岸汽车旅馆。

我取下钥匙，默默念着刻在钥匙上的字样，没有错，我似乎在哪里曾经听到过这个名字，而这里，就是我下一个目的地。

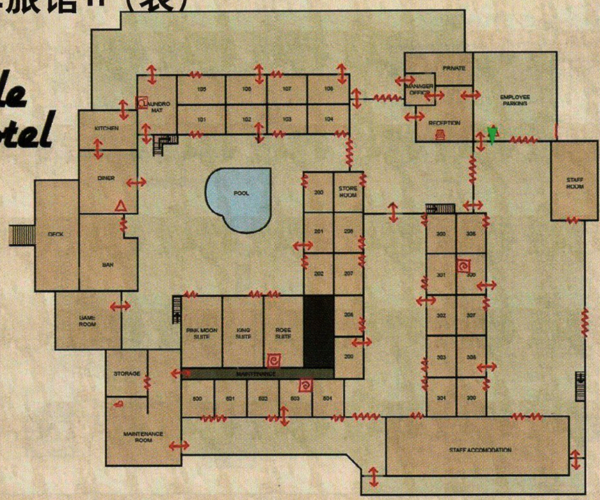
从剧院出来后，我顺着KOONTZ大街一路向前，走进【ANDY'S BOOKS】，这里收银机的密码是“213”，输入之后我找到了“书店的钥匙”并打开锁着的后门，绕到了CRICHTON大街上。顺着CRICHTON大街一直向前走，在断路的尽头有一间【GENERAL STORE】，里面有一些补给，穿过这个房子，不远处就是【RIVERSIDE MOTEL】了。

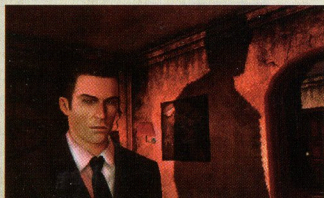


从侧门走进【RIVERSIDE MOTEL】后，我突然想起了童年时代的事情，那时候，我确实和父亲来到过这里，而且住了相当长的一段时间，而那个时候，我们住的房间是【500室】。

在旅馆的大厅墙上找到了地图后，我又在柜台里拿到了“306室的钥匙”，柜台上还有一个像机关一样可以输入日期的日历引起了我的注意，不过现在对它我还没有什么太多的线索。在旅馆中转了几圈，大致检查一下周围的环境，把几扇反锁的门打开后，我用钥匙打开了【306室】，这里有镜子可以进入里世界，进入里世界后，一边检查可以打开的房间一边前进，终于在里世界的【503室】中，我又找到了回到表世界的镜子。

表世界的【503室】里贴满了各种照片和奇怪的绘画，让我惊讶的是，画中的怪物和我曾经遇到的杀人屠夫是那么的相似……这究竟意味着什么呢？而我此行的关键【500室】早已被封条封住了，没办法，我只好走进【MAINTENANCE ROOM】，发现这里还隐藏了一条秘道【MAINTENANCE】，而秘道两边有大量的圆孔连着两边的房间，可以看到房间里的情景。我望向【500室】的那个圆孔，却在里面看到了我父亲的幻影……自从我的母亲海伦因为精神异常被关进了医院后，他就渐渐消沉下去，每天都很悲伤，就和我现在所看到的幻影一样。在父亲的身边挂着一张挂历，





我注意了一下日期，在12号上有一个笔做的记号。

看到父亲之后，我好奇地顺着那排圆孔向其他的房间里看去，居然在【503室】中看到了手持大刀的屠夫！他像是正在等待着什么，而我的心中有一股不好的预感：他要等的人很可能就是我……勉强压住心中的不安，我转向秘道的另一个方向，那边是这个汽车旅馆的豪华套房，本来我没想到会看到什么重要的东西，但是出乎我的意料，我居然在【ROSE SUITE】中看到了一件熟悉的红色针织外套。不会有错的，那就是丽莎一直穿在身上的那件。

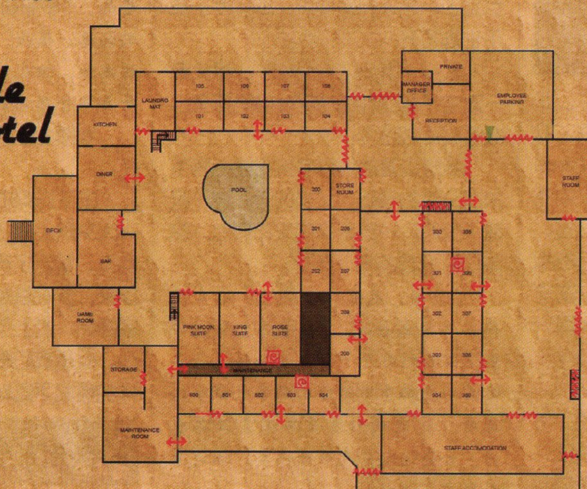
秘道的尽头有一把“Manager's office的钥匙”，我用它打开了1F【MANAGER OFFICE】的房门，终于来到了1F的北边部分。【108室】中有一把新的枪和一些新的子弹，把它收好之后，我走进了【KITCHEN】，而那个屠夫居然也在这里！我取出枪，利用房间中央的大桌子作为屏障，和屠夫展开了一场拉锯战，终于将它放倒在地，并用它的大刀将它彻底钉在了地上，现在它终于不会再成为我的阻碍了。杀死屠夫后，我穿过【DINER】走进【GAME ROOM】，在一台游戏机上找到了一枚“token”，去【LAUNDRO MAT】里把“token”放进其中一台亮灯的洗衣机中，在洗衣机对面找到说明，按照要求的low spin、60 wash、drain、pre-rinse处理，之后得到一把“cleopatra key”。

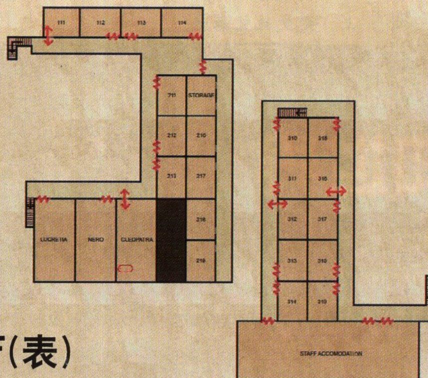
走上2F使用钥匙打开【CLEOPATRO】房间，那里的洗手间居然是一个巨大的洞穴，我跳下去落入了下面的【ROSE SUITE】，在那里，我果然看到了丽莎——她正和考夫曼医生(在医院遇到的那名医生)正坐在床上整理自己的衣服。

看到了我之后，丽莎没有任何表情地离开了房间，而考夫曼医生则很不友善，他暗示我应该快点从镇子里滚出去，但是说实话，我认为他的话简直就是放屁，在没有弄清楚这些在我脑中不断出现的幻影和艾莉莎的事之前，我哪里也不打算去。

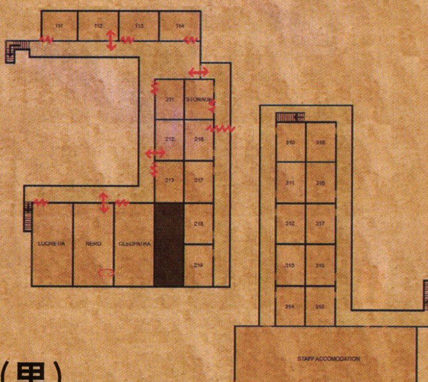
【ROSE SUITE】中有一面镜子供我进入里世界，然后我走出门去，发

河岸汽车旅馆1F(里)





河岸汽车旅馆2F(表)



河岸汽车旅馆2F(里)



现门外的水池居然已经干了，在池子中央有一个显眼的光点，我跳进去拿到了那样东西，“jeweled heart”。在里世界的【DINER】中找到一把“ornamental dagger”后，上楼装在里世界【NERO】房门的相同形状凹槽中门就打开了，这里的洗手间地上仍然是一个大洞，跳下去之后掉进了里世界的【KING SUITE】中，里世界的【KING SUITE】几乎已经全部毁掉了，墙壁上有个巨大的窟窿，进去后沿路走到里世界【503室】用镜子回到表世界。进入表世界的【MAINTENANCE ROOM】，用桌子上的钳子将“jeweled heart”夹碎，发现里面藏着一枚“wedding ring”，在戒指上还写着一句话“给我的六月新娘，永远爱你”。

回到【RECEPTION】中在日历里输入06、12、1961，再将“wedding ring”放在日历上，之后在钥匙保管架上就可以拿到【500室】的钥匙了，先来到里世界，现在终于能用钥匙打开【500室】了。

我终于回到了【500室】，和父亲一起曾经居住过的房间，但是那里已经变得面目全非。

我难以置信地盯着天花板上垂下来的父亲的身体，父亲的脖子被一根绳子拴起，一直延伸到天花板上，脑袋已经低低的垂了下来。

“爸爸，我赢了游戏……我拿回来了两角五分钱。”我仿佛一瞬间回到了过去的日子一样，怯怯地说着，踏前两步把手中握着的硬币展示给父亲看，这是我刚才在游戏室里赢来的，爸爸说是要先回去休息，但是居然变成了这样。

没有人回应我。

“爸爸……醒一醒，爸爸？”

爸爸突然睁开了眼睛，说：“我没有睡着，儿子，你知道我不是睡着了。”

我突然睁开眼睛，终于摆脱了过去的梦魇，但是爸爸仍吊在天花板上，定定地望着我。

“是时候让你知道究竟发生了什么事了，你妈妈和我……会在天堂等着你。”爸爸说完，突然开始了猛烈的抽搐，很快，变成了一只巨大丑陋的怪物，向我伸出长长的触手，就像是要亲手将我送进天堂。

我想起小时候在这里发生的事了。

由于妈妈的病情恶化，爸爸也在一天突然上吊自杀，而我从游戏室中回来，看到了爸爸的尸体……这么久以来，我一直想要忘记它，我离开了寂静岭，过上了正常且没有烦恼的生活，但是我们没有想到，居然会在这样的情况下重新记起来童年的事情。

我很生气，也很愤怒，同时还感到非常恐慌，所以当我恢复神智的时候，我发现爸爸变成的怪物已经被我打死了，一个新的立方体“truth piece”在地上微微散发出光芒。

小女孩不知道什么时候出现在这个房间里，以没有感情的眼神注视着我。

“为什么你要让我记起这些，你到底想做什么？”

我愤怒起来，高声质问她，她并没有说话，只是露出了奇怪的微笑。尽管并不想，但是我仍然不受自己控制地昏迷了过去。

重要道具取得方法

道具名	入手场所
306室的钥匙	表世界1F【RECEPTION】
MANAGER OFFICE的钥匙	表世界1F【MAINTENANCE】
token	表世界1F【GAME ROOM】
CLEOPATRA的钥匙	表世界1F，【LAUNDRO MAT】的洗衣机解密后
jeweled heart	里世界1F池子中央
ornamental dagge	里世界1F【DINER】
wedding ring	表世界1F【MAINTENANCE ROOM】
500室的钥匙	表世界1F【RECEPTION】解谜后
truth piece	里世界1F【200室】BOSS战后
present piece	BOSS战后在另一个世界的房间里找到
旅馆的地图	【RECEPTION】的墙上

06 未知世界

我再次醒来的时候似乎和往常有些不同，没有在汽车旅馆的长椅上，而是到了一个完全陌生的建筑中，看起来像是之前去过的那间医院。我盲目地在医院中穿梭着，突然看到了一个熟悉的魔法阵，魔法阵中放着第5块立方体。把所有碎片拼在一起，变成了一个巨大的金字塔形状物体，它从地上升起来，发出光芒，艾莉莎也在此时出现，站在那股光芒中，伸展双手沐浴着光芒，就像是在举行什么仪式。

一切结束之后，艾莉莎完全不理睬我，转过身去走出了门外。

我追着她冲出去，却看到艾莉莎的母亲气势汹汹地堵在门前，看到我之后，她的脸色一阵青一阵白，看似非常生气。

“你这个混蛋破坏了符咒，现在‘她’自由了！”

“我只是想结束一切离开这里而已。”我不明白她为什么会这么生气，但是看起来我似乎做了什么了不得的事情，难道是和那立方体有关？

“现在已经太迟了，不过尽管你做了这些错误的帮助，她现在也无法阻止我们了。典礼不久就要开始，最后，她将让神诞生！”说着，女人伸出手去，向我的背后指去。

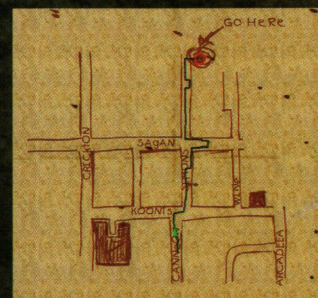


顺着她所指的方向，我看到了身穿蓝裙的艾莉莎，她飘浮在空中，表情狰狞、充满魄力、邪恶无比。她所经过的地方，不管是地面还是什么，纷纷像着火的纸片一样卷曲燃烧起来，就像是地狱的烈火将整个世界燃烧殆尽。

我几乎是反射一样，飞快地向前方逃去，街道上充满了各种怪物，随着艾莉莎的到来，世界似乎全都烧灼起来。一张孩子手工绘制的地图在不远处墙上挂着，上面用稚嫩的字指示着一个“目的地”，这就是我将要到达的地方吗？它是惟一安全的地方吗？

目的地是一间看起来很正常的房间，一个巨大的洞穴在墙上召唤着我，我爬进去，终于见到了隐藏在寂静岭下的真相，一群戴着面具被黑色长袍包裹的人围着一个石台窃窃私语，石台正中是被烧焦的艾莉莎，他们正在举行仪式，尝试着唤醒艾莉莎身上所沉睡的邪神，考夫曼医生和艾莉莎的母亲——达利亚(dahlia)正是这件事的主谋。而我则被带入了魔法阵的世界之中，一只受到他们控制的巨大怪物企图将我杀死。

但是拼好的碎片却突然散发出了光芒击败怪物，将我带回了仪式的祭坛旁，它同时也破坏了仪式，破坏了



考夫曼和达利亚的野心。一股光芒笼罩了石台之上的艾莉莎，一个纯洁的婴儿从她的体内诞生，召唤邪神的仪式失败了。

经历了一场疯狂的战斗后，我终于离开了寂静岭，走在那条熟悉的公路上，坐进自己的卡车。从后视镜中，我又看到了艾莉莎，抱着婴儿静静站在车外。

我露出了一抹释然的笑容，重新发动汽车，向着寂静岭外的公路驶去。

我将又重新回到自己的人生之中，而这段在寂静岭中发生的遭遇以及童年，都是我的一段人生历程，我不会忘记，也不会一直因过去而裹足不前。

重要道具取得方法

道具名	入手场所
未知世界地图	逃跑时的路上

谜题解答

谜题1.羽衣草医院 冷藏柜的密码

里・204室前的走廊上有一张纸条，上面告诉我们解开谜题的关键是三个女人，“age before beauty”。在表世界1F【女厕所】看到“Amy，31”、表世界1F的【STAFF LOUNGE】看到“Lucy，23”、表世界1F的【EXAM ROOM】看到“Sarah，19”，按照三个人年龄高低顺序排列后得到：312319。

谜题2.羽衣草医院 人体模型

首先，解开这个谜题需要五个内脏，这些内脏放置的地点如下：

肺：里世界，2F的【205室】。
肝脏：里世界，1F的【女厕所】。
肠、胃：表世界，1F【EXAM ROOM】。
心脏：里世界，2F【204室】。

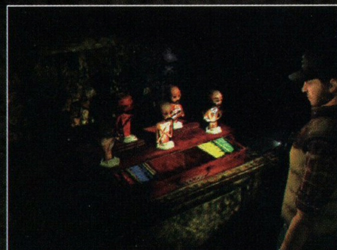
找齐5样东西的同时，也会发现里世界【女厕所】的铁丝网上有一张纸条：如果对解剖学感到困难的话，就想想这个简单的口诀“Inside Stevie，little Henry lurks”，对照我们得到的5个内脏，lung、heart、liver、intestines、stomach，按照肠、胃、肝脏、心脏、肺的顺序从下而上在人体模型里排好即可。

谜题3.雪松林疗养院 人口呼吸器中的钥匙

表世界【TB WARD】中有一个呼吸装置，将五个指针都转到红色区域可以打开机关得到其中的钥匙，转动指针有几个答案，可以从左开始按序转动1、3、5、1、3、5，也可以转动1、1、3、3、5、5。

谜题4.雪松林疗养院 人偶配药谜题

在里世界的【MALE SECLUSION】中可以看到1～5号房的状态，这些暗示了住在里面的病人的性格和病情，1号房里的病人桌子上有血迹和各种绷带，与人偶中拿着刀片的“自残癖”病人吻合；2号房的



房门被火烧了无法打开，和人偶中手持火把的“纵火狂”症状吻合；3号房中非常整洁，装满了女性的各种衣服和帽子，正暗示着人偶中化妆且爱穿女性服装的“异装癖”；4号房被牢牢封锁起来，无疑在说双手持刀，看起来非常剽悍的“暴力狂”，至于5号房中剩下来的大量发臭的食物，当然就是最瘦弱的人偶“厌食症”的病状。根据病房前的纸条对症下药，从左往右的药片颜色为：绿、蓝、蓝、红、黄。

谜题5.阿尔托剧院 灯泡配电

在表世界2F的【LIGHTING BOX】中除了灯泡还能找到一张纸条：B has to be half the wattage of D，A+B must not exceed C。wattage of D must not exceed A。这是道简单的数学题，B是D的一半，A+B不超过C，D不能超过A，所以A是500w、B是125w、C是750w、D是250w。

谜题6.河岸汽车旅馆 洗衣机

在使用洗衣机前，可以在洗衣机对面找到一张纸，纸上有对洗衣服的具体要求，按照要求的low spin、60 wash、drain、pre-rinse处理即可。

谜题7.河岸汽车旅馆 接待台日历谜题

旅馆的接待台上有一个日历，它的密码是特拉维斯的父亲自杀的日子，在游戏中可以知道父亲自杀的日子是他的结婚纪念日。

结婚的日子：通过表世界1F的【MAINTENANCE ROOM】进入后面的秘道，通过墙上的孔看到500室中过去父亲的幻影，挂历上的日期是12号。
结婚的月份：调查得到的结婚戒指便可得知是6月。
自杀的年份：调查特拉维斯一开始带在身上的道具便得知。
所以，最后的密码是1961年06月12日。

谜题8.不明世界 立方体的拼法

收集齐所有立方体后就会进入迷你拼图游戏，虽然说清楚原理后这个拼图很简单，不过如果不清楚拼法也很可能会卡住，这个拼图要求玩家拼出的立方体成品每一面都由与其相似的对应图形构成。也就是如图所示，玩家要让立方体任何一面都都符合这个规则才能拼出正确的立方体。



隐藏要素

在一周目通关之后，读取存档进入游戏，就会发现Option中原来隐藏的两个选项现在都可以进行设置了，它们是accolades和Extra options。

Accolades（特别奖励）

根据玩家在游戏中的表现，通关之后会获得相应的评价，并依据评价获得特殊服装及奖励道具，之后就可以自由换装了，而且每件特殊服装也会有相应的特殊效果。下面就让我们来看看这些奖励的特别服装和道具的入手条件。

1.Savior

救世主

达成条件：以Good Ending通关游戏一次
特别奖励：Savior outfit（服装）、Moon Gauntlets（非常强力的拳套！）

2.Butcher

屠夫

达成条件：以Bad Ending通关游戏一次
特别奖励：Butcher's outfit（服装）、Great Cleaver（威力很大的屠刀！）

3.Ambassador

大使

达成条件：以UFO结局通关
特别奖励：Ambassador Outfit（服装）、Tesla Rifle（无限电流枪，外星友人友情赠送！）

4.Stalker

潜行者

达成条件：使用胸灯时间不超过3小时
特别奖励：Stalker Outfit（服装）、Night Vision Goggles（夜视镜，不过其实用处有限）

5.Collector

收藏家

达成条件：获取道具超过300件
特别奖励：Collector Outfit

6.Sprinter

赛跑选手

达成条件：2小时内完成游戏（暂停时、菜单画面、地图画面不计算在时间内）
特别奖励：Sprinter outfit

7.Sharpshooter

神射手

达成条件：使用枪械猎杀率达到75%以上
特别奖励：Sharpshooter outfit

8.Weaponsmith

武器专家

达成条件：使用近身武器猎杀率达到75%以上
特别奖励：Weaponsmith outfit

9.Brawler

格斗家

达成条件：使用拳头猎杀率达到50%以上
特别奖励：Brawler outfit

10.Cartographer

地图制作者

达成条件：查看地图次数少于25次
特别奖励：Cartographer outfit

11.Explorer

探险家

达成条件：行走距离超过22.5公里
特别奖励：Explorer outfit

12.Daredevil

不怕死的人

达成条件：不存档完成游戏
特别奖励：Daredevil outfit

13.Fireman

消防员

达成条件：序章中80秒内救出艾莉莎
特别奖励：Fireman outfit（服装）、Fire Axe（消防斧）

14.Codebreaker

密码破译者

达成条件：二周目以后在任何时候输入Konami经典秘籍（上上下下左右左右×○）会听到音效
特别奖励：Codebreaker outfit

Extra Options

Walk/Run：更改默认步行/跑步
Extra Blood：加大战斗时的出血量
Noise Filter：噪点设置
Bloody Footprints：血脚印设置
Torch Projection：选择灯光图案

全结局通关方法

本作的结局一共只有三种，Good、Bad和UFO，除了UFO Ending必须二周目才能完成之外，其他两个结局均可在一周目完成。

Good Ending

本作的GOOD Ending取得方式非常简单，只要不诱发其他两个结局的达成条件，尽量少杀怪物通关便可达成。

Bad Ending

杀死100只以上怪物后打倒最终BOSS，即可进入Bad Ending。

UFO Ending

二周目后，【ALCHEMILLA医院】对面（【POST OFFICE】东侧）的楼道就可以进入了，上去之后可以找到钥匙“Room 502 Key”，接下来就可以进入【MOTEL ROOM】表世界的【502室】引发UFO结局，除了可以看到有趣恶搞的场面之外，还可以逃过两场BOSS战。



游戏的进行方式

游戏的主线流程都以“周目”的方式来进行计算，而学院的所有设施包括迷宫等在内，都只需要在地图上选择对应的地点即可进入。“课题履修”阶段前往“管理栋／学生课”与其中的接待员对话就能选择对应的课题，如果没有特别的提示，完成目标后只要返回“学生课”再与接待员对话即可结束课题，同时时间推进一周。根据玩家完成课题的过程，最后会得到“优”（成绩在80～100点，获得5学分）、“良”（成绩在50～79点，获得3学分）、“可”（成绩在25～49点，获得1学分）、“不可”（成绩在0～24点，不获得学分）四个等级的评价，每一章玩家必须修足规定的学分才能有充足的“自由时间”来触发“友情事件”。



自从《玛娜传奇 学院里的炼金术士们》开创了“《工作室》系列”全新的游戏方式后，将游戏的各个方面都与“炼金调合系统”结合得更加紧密，无论是新老玩家上手后都能从中获得更多的游戏乐趣。因此为了让大家能够尽快地融入游戏世界，本篇攻略也针对到游戏各个主要方面进行了详细的解说，如果你还在面对庞大的调合素材发愁，还在为拥有强力的装备而不懈努力，那么按照以下的方法说不定就能发现意外的收获哦。

玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	Gust	角色扮演
PS2 マナケミア2 ～おちた学院と炼金术士たち～		日版
2008年5月29日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

战斗画面解析



①行动圆环

头像到达圆环左侧的角色进入行动阶段，当敌我双方发动“时间型技能”（タイム型スキル）时会在圆环上增加数个行动球（タイムスフィア），它们不受玩家的控制，到达行动阶段后自动产生效果，而在防御敌人的此类技能时，只能使用艾拉（エナ）的“インターセプター（改）”技能才能抵消。

③Unite槽

在战斗中使用普通攻击或技能对敌人造成伤害时会不断增加，如果针对敌人的弱点（选择攻击目标时有“Weak”的提示）进攻，增加的速度会大大提高。到达100%会进入特殊的“Unite模式”，此时我方支援角色的恢复速度会相当迅速，之后再使用普通攻击或技能会使“Unite槽”减少，归零后退出“Unite模式”。

协力技

在“Unite模式”下如果有两名支援角色处于“OK”状态，那么当一名同伴追加“支援攻击”后，迅速按L1或R1切换到另一名支援同伴并按下△键即可使用。建议玩家在“Unite模式”即将结束时再发动此类攻击，以确保对敌人造成足够大的伤害。

必杀技

当特殊计量槽达到100%后再进入了“Unite模式”会出现发动必杀技前的画面特写，○键为使用必杀技，同时特殊计量槽清零并退出“Unite模式”；×键取消使用，同时特殊计量槽会自动下降两格。

友情防御

在“Unite模式”下如果有两名支援角色处于“OK”状态，那么使用“支援防御”后，待敌人的进攻结束，迅速按L1或R1切换另一名支援角色并按下△键即可发动。每名角色的“友情防御”都会给我方全体附加各种辅助效果，具体情况可以在菜单“スキル”下的“协力技”中查看。

②支援角色

玩家可以在菜单的“队列”中按下←→来设定“前卫”和“支援角色”各三名，支援角色在战斗中会不断地回复SP，而使用L1或R1键可以切换参与“支援攻击”或“支援防御”的支援角色（角色卡片必须显示为“OK”且处于右上方较高的位置）。

支援攻击

在我方角色还没有完成攻击的情况下，按下○键可以让支援角色发动追加攻击，并增加“Unite槽”下方的特殊计量槽（所有战斗中都会继承）。

支援防御

当敌人攻击我方前会有短暂的静止时间，此时按下○键可以让支援角色替换头上出现“!!”号的前卫同伴。不同角色的支援防御效果存在差别，可以在菜单“スキル”下的“サポートスキル”中查看。

④角色状态

显示我方前卫角色的HP与SP，如果角色能力发生变化会使用对应的图标来表现上升或下降。

炼金调合篇

调查工房中的炼金炉可以进行物品调合，之后选择需要调合的物品和素材后，再选择参与调合的"支援角色"就会进入调合阶段。和前作不同的是，本作中所有的素材都存在"变化量"的设定，只要按○键在左下角的"属性盘"中转到和素材卡片底色一样的属性球就会使以太（エーテル）值产生相应的变化；转到相克的属性则变化量相反；转到不存在相克关系的属性球，以太值不会产生变化；灰色的属性球则随机改变以太值。



属性关系图

火→水→土→风→火

从属效果

本作取消了前作选择能力附加在装备上的设定，取而代之的是在调合时让以太值达到特定的数值区间就会追加固定的"从属效果"，每种"从属效果"的具体作用可以在装备界面按□键进行查看，其中"コモンスキル"（魔法）只会在饰品上出现，而且必须装备后才能使用。



派生配方

在调合时如果物品名称的左侧有"★"型标记，那么替换调合时的第一个材料就会得到新物品的调合方法。

发想配方

在调合时如果物品名称的左侧有"同伴的头像"标记，那么选择该同伴作为支援角色参与调合就能触发特定的事件获得新物品的调合方法（随流程的进度不断增加，玩家不能提前触发事件）。

调合道具	支援角色
お食事ナフキン	リリア
サシャの织布	リリア
メイド服	リリア
スパイクドカラー	リリア
海鸣りの铠	リリア
狩人のナイフ	エト
ネコみみ	エト
うさみみ	エト
ギザチャクラム	エト
时守りの齿车	エト
スティンガー	ユン
炎の武斗着	ユン
フレイムクロー	ユン
炎の圆环	ユン
龙神の铠	ユン
メタルスフィア	ぷによ
ぷにぐるみ	ぷによ
ぷに切り丸	ぷによ
パンプキンメイル	ぷによ
哲学者の手	ぷによ

调合道具	支援角色
お咒い初级本	クロエ
禁断の咒术书	クロエ
フローラルコート	クロエ
祝福の法衣	クロエ
白の瞳	クロエ
デンジャーバット	ぺぺロン
妖精さんウェア	ぺぺロン
スチールコート	ぺぺロン
スチールタイツ	ぺぺロン
ブドウシャーベ	ぺぺロン
スパイクチェイン	エナ
明日のグローブ	エナ
妖精さん人形	エナ
ワイルドステーキ	エナ
地球仪の球	エナ
生きているナイフ	ゴトー
汉玉	ゴトー
柔软极まる毛玉	ゴトー
ロング制服	ゴトー
虹色の锁かたびら	ゴトー

能力成长

选择菜单中的"グロウブック"（成长之书）可以消耗战斗获得的AP来学习卡片上被封印的能力。每张卡片的前两种能力需要调合出对应的物品，而第三项能力必须让该物品的以太值达到100才能学习（只要曾经达到过100即可）。根据学习能力的数量，左下方的"完成度"也会不断增加，达到相应的数值会获得新的称号，此时选择左侧的"Class 变更へ"就能更改称号来获得各种辅助效果。另外累计消灭迷宫中一定数量的红色敌人会增加角色的最大HP与SP。



支援调合能力

支援角色的"自动效果"会根据触发"友情事件"的数量而增加，并针对所有参与调合的素材有效，而在放入任何一个素材时按□键则使用"支援调合能力"。



クロエ	
自动效果	
ハイ&ロウ	每次放入的素材会和之前的素材变化量进行比较，如果小于前一个材料则变化量增加，大于则减少
マイナスボーナス	以太值下降效果1.5倍
支援能力	
不思议素材研究	不思议系素材的变化量1.5倍
魔法の石研究	发掘系素材的变化量1.5倍
成功のおまじない	调合时追加前一个素材的变化量
正负逆转	当前材料的变化量颠倒

エト	
自动效果	
速度ボーナス	每次一开始随机决定圆环的旋转速度，越快则素材变化量增加
ハイ&ロウ	每次放入的素材会和之前的素材变化量进行比较，如果小于前一个材料则变化量增加，大于则减少
支援能力	
フードバトラー	食べ物系素材变化量1.5倍
サイクロン娘	风属性素材的变化量1.5倍
デザートの鬼	お果子系素材变化量1.5倍
フィーリング调合	让艾特自动调合

ユン	
自动效果	
属性ボーナス	火属性素材的变化量+7
连续属性	如果后一个素材属性与前一个素材相同，变化量+10
支援能力	
炎の演舞	炼金圆环全为火属性
金属融解	インゴット系素材变化量1.5倍
火力增强	追加前一个素材的变化量
燃烧辅助	当前素材为火属性时变化量2倍

リリア	
自动效果	
属性ボーナス	水属性素材的变化量+7
エーテル值统一	相同以太值的素材变化量+5
支援能力	
巡る水の轮	炼金圆环全为水属性
水质管理	水系素材变化量1.5倍
完璧なる自信	变化量减少效果无效
反发活性アルカナ	当前的以太值和素材的差值越大，变化量越高

ぷによ	
自动效果	
圆环操作	圆环的旋转速度减半，素材的变化量减少1/4
あぺこぺ	调合初始以太值为0或100
支援能力	
三郎の目利き	植物系素材变化量1.5倍
ポジティブ思考	选择同（相克）以外的属性变化量减半
わがままリセット	回到放入上一个材料时的状态
ぷによの目利き	素材系素材变化量加倍

ぺぺロン	
自动效果	
属性ボーナス	土属性素材的变化量+7
属性统一	调合素材全为同一属性时变化量增加
支援能力	
小さなお手伝い	炼金圆环全为土属性
失败知らずの里技	变化量减少效果无效
大地の恵み	当前素材为土属性时变化量2倍
ぺぺロンにお任せ	让沛沛隆自动调合

ゴトー	
自动效果	
圆环操作	圆环的旋转速度越快，素材的变化量增加越高
速度ボーナス	每次一开始随机决定圆环的旋转速度，越快则素材变化量越高
支援能力	
ゴトープライド	选择同（相克）属性球时变化量减半
绅士の武勇传	魔物系素材变化量1.5倍
ゴトーキャンセル	回到放入上一个材料时的状态
キャンブルスター	以太值随机变化

エナ	
自动效果	
属性ボーナス	风属性素材的变化量+7
增加量反转	所有素材的变化量颠倒
支援能力	
机械の知识	机械系素材的变化量1.5倍
悠久の风	炼金圆环全为风属性
お劝めテクニック	追加前一个素材的变化量
工学の合成スキル	当前的以太值和素材的差值越大，变化量越高

迷宫探索篇

游戏中的敌人全部可见,接触红色的敌人会出现按键提示,此时按下对应的按键会以"先制攻击"的状态进入战斗,而按键错误或一段时间内没有进行任何操作会自动判定失败,进入战斗后敌方会优先行动;接触蓝色的敌人按下对应的按键可以直接在地图上消灭,甚至还会掉落敌人所对应的素材。在战斗中消灭掉最后一名敌人的同伴会获得一定量的AP奖励,如果敌我双方在战斗结束前的行动次数累计没有超过15,那么还会获得"FAST KILL"的评价,从而缩短迷宫的探索时间。



探索时间

和前作一样,在迷宫中战斗或收集素材都会使时间不断的流逝,掌握每个时间段的具体时间段对于收集特定的材料也是非常有帮助的。其中"夜"时间段敌人在地图上的移动速度不会发生变化,但战斗中所造成的伤害还是为正常状态的2倍。

时间段	时间
朝	4:10~6:10
昼	6:10~18:40
黄昏	18:40~19:10
夜	19:10~4:10

素材采集

在迷宫中的采集点按〇键可以进入采集阶段,后期调合出"植物活性剂"后,采集完当前场景中的采集点再使用它可以令采集点重生。以下就是五种采集点具体的操作方法:

植物

按〇键停止转盘中的图标可以获得对应的素材,如果全部转到相同的素材会获得额外的奖励。后期调合出"ディテクトルーペ"可以增加转盘的数量;"ミクロルーペ"可使转盘的速度变慢;"マスタールーペ"则增加珍贵素材的出现几率。

采矿

玩家需要从左到右记住出现的按键提示,然后依次输入就可以获得相应的素材(输入阶段没有时间限制),如果中途出现错误会强制结束采集。后期调合出"连打のピック"可以抵消一次输入错误;"力のピック"可以抵消两次;"无双のピック"则抵消三次。

果实 & 水

调查后即可获得素材,"果实类"采集点不同的时间段能够获得的素材有所差别。

钓鱼

出现"HIT"的提示后,当不断缩小的白色光圈在橙色或绿色区域内时按下〇键可以扣除鱼的HP,归零后获得素材。如果出现"モスタンー"的提示,在橙色或绿色区域按键可以回避战斗,反之则进行强制战斗,胜利后将不能再进行钓鱼。后期调合出"爆钓铜バリ"可以对鱼造成更大的伤害;"爆钓银バリ"可以延长钓鱼的时间;"爆钓金バリ"在钓鱼过程中按↓可使白色光圈的缩小速度降低。

学院设施篇

由于本作是采用地图的方式来选择前往的地点,所以作为我们冒险的根据地,除了在学院里的工房调合物品外,了解学院出售物品的设施也是非常有必要的。因为根据游戏的流程,商店中出售的道具会依次增加,尤其是配方书更是不能错过的物品,所以每一章一开始玩家就要养成前往"管理栋/购买部"、"管理栋/保健室"、"校庭"搜刮新道具的习惯。最后在继承记录进行二周目的情况下,前往"资料馆"的深处可以找到使用AP购买道具的特殊商店。

ミミスケの隠しショップ

名称	AP
物理攻击力の实	5000
魔法攻击力の实	5000
物理防御力の实	5000
魔法防御力の实	5000
速度の实	8000
常若のリンゴ	10000
久远の桃	10000

集市贩卖法

当游戏进行到夏休み3周目的时候会自动开启该系统,今后在"自由时间"前往"管理栋/购买部"调查右上角的柜台就能出售目前调合出的物品。一开始根据玩家选择的店员不同,其对顾客的态度也会存在一些差别(具体情况可以参考下方的表格),而"贩卖阶段"按〇键选择不同的"贩卖状态",出售的价格和商店的评价值也会产生变化,而且部分顾客只在评价值达到一定数值时才会出现。最后每名顾客都有自己的性格和偏好的物品(物品分类可以在系统菜单的"アイテム"中查看),如果有针对性地贩卖商品可以保证道具能有效地流通,之后可以在"购买部"的商店直接购买它们。

顾客性格分析	
けち	不会购买价格过高的物品
守钱奴	只会购买预算10%以内的物品
お金持ち	无论价格高低都会购买
一般人	随机选择偏好的物品
根性まがり	随机选择偏好以外的物品

贩卖状态	效果
金币	正常价格出售,评价+1
Bargain Sale	半价出售物品,评价+3
Overload	以5倍的价格出售物品,评价-10
礼物	免费赠送物品,评价+7

顾客资料一览　　相性说明:×<△<〇<◎

名称	性格	评价要求	预算	偏好类物品	ロゼ	リリア	エト	ユン	ぷによ	ウルリカ	クロエ	ペペロン	エナ	ゴトー
エリク	一般人	0~25	500	武器/粉类	〇	△	◎	〇	×	◎	×	△	〇	×
ミュシエル	根性まがり	0~25	750	アクセサリ/爆弹	△	△	×	〇	×	×	◎	◎	×	×
ヘレン	守钱奴	0~25	1000	防具/お果子系	△	×	△	〇	△	×	〇	◎	×	◎
ミランダ	一般人	0~40	3000	素材系/爆弹	△	△	◎	〇	△	◎	△	△	〇	◎
ぷに太郎	お金持ち	0~60	500	复活药/不思议系	〇	◎	〇	〇	×	〇	×	×	◎	〇
フランチェスカ	お金持ち	0~70	1500	アクセサリ/布系	△	×	〇	〇	△	△	×	×	◎	◎
ゼップル	けち	0~75	5000	回复药/その他ユーズ	△	〇	△	〇	〇	△	〇	〇	△	△
バッシュム	けち	25~75	3000	その他ユーズ/不思议系	〇	△	△	〇	△	〇	〇	〇	〇	△
ウォレン	一般人	26~50	500	爆弹/インゴット系	〇	△	◎	〇	×	◎	△	△	〇	×
ハイアット	お金持ち	26~50	750	武器/防具	〇	〇	〇	〇	×	〇	×	×	◎	×
ニニアン	けち	26~50	1000	饮み物/素材系	△	×	△	〇	△	×	〇	〇	△	◎
ディアー	お金持ち	26~50	1250	食べ物系/お果子系	〇	〇	〇	〇	△	〇	×	×	◎	×
フランチェスコ	一般人	30~80	1000	インゴット系/防具	△	△	◎	〇	△	△	△	△	△	△
トニ	根性まがり	30~100	3000	その他ユーズ/お果子系	△	×	×	〇	△	◎	◎	◎	×	△
ゾッカ	根性まがり	40~100	3000	回复药/复活药	〇	△	×	〇	△	〇	◎	◎	×	×
ルイス	けち	51~75	1000	アクセサリ/爆弹	△	△	△	〇	△	×	〇	〇	△	×
デヴィット	一般人	51~75	1500	防具/アクセサリ	〇	△	◎	〇	△	◎	△	△	〇	×
リンド	お金持ち	51~75	2000	粉系/饮み物	〇	〇	〇	〇	〇	〇	×	×	◎	◎
ラーナ	一般人	51~75	2500	武器/发掘系	〇	×	◎	〇	〇	〇	△	△	〇	◎
マルータ	守钱奴	75~100	10000	アクセサリ/发掘系	△	〇	◎	〇	◎	×	◎	◎	×	◎
シャルロッテ	守钱奴	76~100	2000	布系/复活药	△	×	△	〇	〇	×	◎	◎	×	◎
シャイナ	けち	76~100	3000	不思议系/回复药	△	×	△	〇	◎	×	〇	〇	△	◎
トンプソン	一般人	76~100	4000	机械系/素材系	〇	△	◎	〇	◎	◎	△	△	×	×
マヨリカ	お金持ち	76~100	4000	防具/回复药	〇	〇	〇	〇	◎	〇	×	×	◎	◎
お师匠さん	守钱奴	80~100	10000	不思议系/食べ物系	△	◎	△	〇	◎	△	◎	◎	×	△
グンナル	お金持ち	90~100	20000	武器/机械系	△	〇	×	〇	◎	〇	△	×	◎	〇

重新出发的学院生活

游戏一周目只能选择男女主人公中的其中一人进行游戏，通关后会询问玩家是否继承前一名主人公的记录开始新的冒险。由于继承记录后对两名主人公的主线课题影响不大，所以以下的流程部分将以芙蕾丽卡（ウルリカ）一周目，诺则（ロゼ）二周目为准。另外游戏中无论是主线剧情还是支线任务，在任务的相关触发点都有“！”号在地点名称或地图上进行标识，所以在流程中就不再赘述了。

第一章 Chapter 1

芙蕾丽卡路线 Ulrika

1学期1周目

前往“アトリエ栋”的“アトリエ栋廊下”自动前往工房，调查魔法阵后可以在地图上直接选择“ウルリカのアトリエ”前往工房。



1学期2周目



自动开启“成长之书”（グロウブック）并出现新地点“管理栋”，由于商店的出售的物品会随着章节而变化，尤其是新的配方书，一旦出现就要立即购买并调合，这样才能迅速提升我方的整体实力。

课题 炼金术Ⅰ基础

前往“学院外”的“学びの桥”沿路收集“何かの木の根”、“なま水”、“トーン”三种素材。完成后使用“イカロスの翼”返回学院，前往“教员栋／トニ先生の部屋”获得配方书“初めての炼金术”，返回工房调合出“リフュールポット”即可。

课题 探索学Ⅰ基础

前往“学びの桥”调查地图上标记的四个采集点，完成后返回“教员栋／バッシュム先生の部屋”。

1学期3周目

前往“教员栋／トニ先生の部屋”会在大地图上追加新地点“妖精の树”。进入其中在最深处让沛沛隆（ペペロン）成为同伴，接着前往“水の生きる森”沿路到达钓鱼点，调查后会讲解“钓鱼”的操作方法。最后在迷宫的最深处与诺哲等人进行强制战斗，胜利后调查最后的采集点获得“水树の实”，然后返回工房从芙蕾丽卡一直很宝贝的蛋中孵化出了乌溜（うりゅ）。



BOSS ロゼ

战斗中优先消灭掉使用魔法攻击的莉莉娅可以大大缓解我方的回复压力，如果被诺哲和艾特集中攻击，一定要用道具及时回复 HP。

诺哲路线 Rozeluxe

1学期1周目

前往“アトリエ栋”的“アトリエ栋廊下”自动前往工房，之后在地图上直接选择“ロゼのアトリエ”即可前往工房（二周目一开始即可使用“行程预定表”）。

课题 炼金术Ⅰ基础

前往“学院外”的“学びの桥”进行强制战斗获得“トーン”，接着沿路前进收集另外两种材料，在深处遇见芙蕾丽卡一行人后，返回工房调合出“リフュールボット”交给“教员栋／グンナル教头の部屋”中的刚纳尔即可。

1学期2周目

课题 探索学Ⅰ基础

前往“学びの桥”调查四个采取点后返回“教员栋／バッシュム先生の部屋”与老师对话。

1学期3周目

前往“水の生きる森”在最深处再次遇到前来寻找调合素材的芙蕾丽卡等人，为了争夺材料，一场恶战在所难免。胜利后调查采集点获得“水树の实”，但返回工房在调合时却发现材料不对，操纵诺哲一人再次返回“水の生きる森”会遇到一名男子，从他那里得到能够捕获玛娜精灵的“光之指轮”。

BOSS ウルりカ

由于目前我方角色的魔法防御力较低，所以战斗中仍然需要集中消灭会使用魔法攻击的克罗亚和芙蕾丽卡，沛沛隆的蓄力攻击对莉莉娅的伤害较高，一定要注意回复 HP。

第二章 Chapter 2

芙蕾丽卡路线 Ulrika

1学期4周目

课题 体力测定

前往“教员栋／トニ先生の部屋”与老师对话选择第一项结束课题，要想获得优评价就必须让芙蕾丽卡的“魔法攻击力”和“魔法防御力”这两项数值之和超过 160（装备效果同样计算在内），所以要尽量收集目前能够获得的配方书，然后调合出新物品来学习“成长之书”的能力。

1学期5周目

课题 炼金学Ⅱ战斗

前往“水の生きる森”的指定地点进行强制战斗。战斗中要针对コダチ（冰）、コダマ（火）、コハク（土）的弱点进攻，这样进入“Unite 模式”就可以多使用支援攻击来快速削减它们的体力。胜利后返回“教员栋／ゼップル校长の部屋”与校长对话，该课题固定只能获得“良”评价。

1学期6周目

课题 药学Ⅰエーテル

前往“购买部”购买配方书“炼金术技术体系”，返回工房使用“カノーネ岩”、“ニクロ布”、“ハチの巢”为材料，并选择“ペペロン”为支援角色，依次转到红、黄、黄三个颜色的属性球就能得到以太值 100 的成品，最后将其交给“保健室”中的老师。



1学期7~8周目

一开始会讲解“自由时间”玩家所能做的事情：调查工房中的黑板可以在“行程预定表”中安排同伴的工作；选择同伴的名字可以进行友情事件；前往“学生课”调查留言板可以接受“支线任务”，相关的攻略方法大家都能在最后的研究中找到。

1学期9周目

前往“教室栋”和“普通科教室”向普妮优（ぷにょ）打听获得“ぷにぷに玉”的方法，之后追随莉莉娅前往“古びた石切り场”，在最深处与云（ユン）进行BOSS战，第一战坚持一段时间就会自动结束，第二战胜利后返回工房让哥特（ゴトー）成为同伴。

夏休み5周目

前往“教室栋廊下”让普妮优成为临时同伴，然后在另外两个剧情触发点了解特训的内容，最后返回“教员栋／トニ先生の部屋”正式开始特训。前往“坏れかけの栈道”沿路采集素材，在迷宫的最深处与一直尾随众人的萨萨丽娜（ササリナ）进行BOSS战。



BOSS ユン

敌人的特技具有“防御力下降”的负面效果，所以要随时注意同伴的HP，利用沛沛隆的蓄力攻击和艾拉的时间型技能可以对其造成较大的伤害。

BOSS ササリナ

敌人的时间型攻击虽然伤害不高，但是很容易将我方同伴打成“眩晕状态”，尤其是魔法型角色被追击的话就凶多吉少。战斗中建议让艾拉使用特技“インターセプター”来抵消敌人的时间型攻击，而其濒死时的封印魔法会让我方无法使用特技，一定要尽快用道具进行回复。

诺哲路线 Rozeluxe

1学期4周目

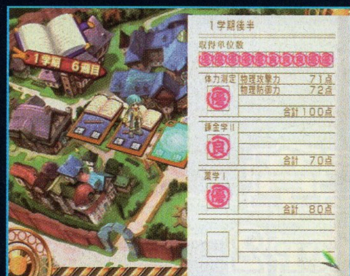
课题 体力测定

和“芙蕾丽卡路线”不同的是，课题会检查“物理攻击力”和“物理防御力”这两项数值之和是否超过160，最后前往“教员栋／グンナル教头の部屋”与老师对话选择第一项。

1学期5周目

课题 炼金学Ⅱ战斗

前往“水の生きる森”进行强制战斗，出现的敌人和“芙蕾丽卡路线”相同，使用云附带火属性的技能可以起到不错的效果，胜利后得到配方书“装备してこそ防具”，最后返回“教员栋／ゼップル校长の部屋”与校长对话，该课题同样只能获得“良”评价。



1学期6~8周目

课题 药学Ⅰエーテル

返回工房向莉莉娅询问调合的方法，接着在调合时选择“ユン”为支援角色，依次转到红、黄、黄三个属性球就能使以太值达到100，最后前往“保健室”与老师对话即可。

1学期9周目

前往剧情点帮助布丁二郎寻找他的亲人，随后进入“资料馆”的最深处找到普妮优（ぷにょ），帮助她解决掉邪恶的布丁怪后，布丁三兄弟和普妮优正式成为同伴。

BOSS 悪ぷに兄贵

敌人的行动速度比较快，再加上初期我方的HP普遍都不高，所以一定要注意回复。如果在装备上附加了“スチーンヘンジ”的土属性魔法，战斗的难度会大大降低。

诺哲路线 Rozeluxe

夏休み1~4周目

接受刚纳尔的特别训练后，为了保证诺哲的安全，莉莉娅和维姆决定在暗中帮助他度过重重考验。

夏休み5周目

前往“训练海域”正式开始暑期特训，沿路消灭掉第一波敌人后，合理利用记录点来调节迷宫中的水位，在有特殊标记的地点找到正确的金币进入最终阶段。前往地图左端的尽头会发现无路可走，接着原路返回触发剧情，最后再返回左侧的尽头进行BOSS战。胜利后刚纳尔对众人的成绩表示肯定，但正准备离开的诺哲却在无意间看到鲁利兹消灭玛娜精灵的情景……



BOSS 传说の巨大鱼

先抓住杂兵火属性的弱点消灭掉它们，这样剩下的BOSS利用风属性攻击便可以轻松搞定，惟一需要注意的是其施放的全体魔法威力较高，中招后一定要立即回复。

第三章 Chapter 3

芙蕾丽卡路线 Ulrika

夏休み1周目

本周没有课题需要完成，如果不想触发友情事件，前往“女子寮”自己的房间调查床铺休息也可以让时间自动推进一周。

夏休み2~4周目

看完“集市系统”的讲解后，前往“管理栋／购买部”调查最右边的柜台开始贩卖自己调合的物品，结束后时间自动推进一周。如果之前已经完成了本章的支线任务，那么接下来的两周正好可以利用“集市”来流通一些比较珍贵的素材或物品。

第四章 Chapter 4

芙蕾丽卡路线 Ulrika

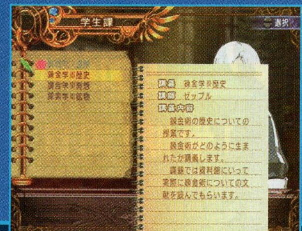
2学期1周目

课题 战斗学Ⅰ连携

前往“坏れかけの栈道”的深处与特定的敌人进行战斗，看完“协力技”和“必杀技”的讲解后，使用一次“支援攻击”就可以发动“必杀技”给敌人一个下马威。由于敌人本身没有弱点，所以可以多使用威力大的技能来削减其体力，而要想获得“优”评价，就必须尽快消灭敌人，配合强力的“协力技”并不难办到。

2学期2周目

本周一共有三个课题可以选择，任意一个获得“优”评价后自动进入“自由时间”，反之则继续进行“课题履修”。





课题 调合学Ⅲ发想

前往工房在调合“クロースコート”时将第一个素材替换为“赤色钢”得到派生的“スチールコート”，接着选择“ペペロン”为支援角色调合新物品得到“スチールタイツ”的调合方法，最后前往“教员栋／トニ先生の部屋”选择第一项即可。

课题 炼金学Ⅲ历史

前往“资料馆”的指定地点调查最下层的书架获得新的信息，返回“教员栋／ゼップル校长の部屋”与校长对话，选择“忍耐力”、“必死に働く”、“锻冶やガラスの知识”正确回答问题即可。

课题 探索学Ⅲ矿物

在“管理栋／购买部”购买“教员トラの巻”的配方书并调合出“连打のピック”，接着前往“古びた石切り场”在所有的采掘点获得素材，而要想获得“优”评价就必须获得每个采矿点的所有素材，最后返回“教员栋／バッシュム先生の部屋”与老师对话即可。

课题 调合学Ⅳ装备品

使用“レザークイラス”（黄）、“保存液”（红）、“ロングシャフト”（蓝）为材料，并选择“リリア”为支援角色进行调合，最后将以太值为0的“ハードレザー”交给“教员栋／トニ先生の部屋”中的老师。



2学期7周目

依次前往“理事长の部屋”和“讲堂”了解到“请愿组织”的领导者是芙蕾丽卡，之后收集“ラディッシュ”、“风船鱼”和“フラム”三种素材与工房中的莉莉娅对话调合出“催泪弹”，最后前往“讲堂”并在“地下下水道”的深处和芙蕾丽卡进行 BOSS 战。

BOSS ウルリカ

第一战只有沛沛隆一人，因此使用“支援攻击”来抵挡他强力的蓄力攻击基本上没有什么问题，第二战优先消灭的仍然是会使用回复魔法的芙蕾丽卡，以及以异常状态魔法主攻的克罗亚，这样剩下的敌人就不足为惧了。

2学期3～6周目

3 周目一开始会讲解“行程预定表”的使用方法，而 6 周目当前好感度最高的同伴会前来赠送生日礼物。

同伴	生日礼物
クロエ	ルーンストーン
ペペロン	无
エナ	デバインシールド ×5
ゴト	フローラルコート

2学期7周目

为了恢复举行学院祭，芙蕾丽卡决定召集了学院内有相同想法的学生们一起进行反抗运动。依次前往剧情点发生强制战斗，接着返回“食堂”会遭到云的阻拦，轻松解决掉他后剩下最后一个目标就是站在理事长一边的莉莉娅。前往“地下下水道”的深处会进行 BOSS 二连战，胜利后在莉莉娅帮助下，理事长答应众人恢复“学院祭”的要求，一直以来因为种种原因而不断发生冲突的诺哲和芙蕾丽卡终于第一次站在了同一阵线上。

BOSS りりア

第一战集中消灭掉会使用回复魔法的普妮优后，基本上就没有任何难度，而与莉莉娅最后对决时，如果不优先消灭掉她，那么接踵而来的全体魔法会让我方陷入相当被动的状态。战斗中多使用艾拉的时间型特技可以收到不错的效果，而艾特的特技会让被“锁定”的我方同伴在行动前受到强力攻击，所以必要时一定要将同伴换下场。



诺哲路线 Rozeluxe

2学期1周目

课题 战斗学Ⅰ连携

前往“坏れかけの栈道”进行强制战斗，中途会强制发动一次必杀技，接着在“Unite 模式”下多使用几次“协力技”即可速战速决，胜利后返回“教员栋／グンナル教头の部屋”与老师对话。

2学期2～6周目

完成以下 3 个课题中的任意一个并获得“优”评价即可进入“自由时间”。



课题 调合学Ⅱ爆弹

使用“ロングシャフト”（蓝）、“ドナー石”（黄）、“龙骨”（绿）为材料，并选择“ユン”为支援角色进行调合，最后将以太值为 0 的“唤雷针”交给“教员栋／ミランダ先生の部屋”的老师。

课题 探索学Ⅱドロップ

前往“古びた石切り场”和敌人进行战斗来收集它们掉落的素材，除了单纯地消灭敌人外，玩家还需要多使用莉莉娅的“フリーズスウィーツ”技能来获取特殊的“糖果类”素材。最后在 19 ：00 前使用“イカロスの翼”返回学院，与“教员栋／バッシュム先生の部屋”中的老师对话。

第五章 Chapter 5

芙蕾丽卡路线 Ulrika

2学期8周目

课题 探索学Ⅳ地图

按照老师的要求将“训练海域”的地图重新探索一遍，中途在记录点选择“キャンプ”可以调节目前所处的时间段来打开新的道路，而要获得“优”评价就必须在所有的采集点获得素材，其中最深处记录点附近的采集点只有在“朝”时间段才会出现，完成后返回“教员栋／バッシュムの先生部屋”与老师对话。

课题 调合学Ⅴアクセサリ

在购买部购买“实用お洒落アクセ”的配方书并调合出“リフュールアンク”，合理利用同伴的支援调合能力将所有“以太值区间”的从属效果调合出来，最后前往“教员栋／ミランダの先生部屋”与老师对话。

课题 药学Ⅱエーテル应用

返回工房使用“コウモリウイング”（黄）、“アードラの卵”（绿，需配合使用“お劝めテクニック”的能力）、“妖精さんの灵水”（蓝）为材料，并选择“エナ”作为支援角色进行调合，最后前往“管理栋／保健室”与老师对话选择第一项。

2学期9～13周目



9 周目一开始会强制进行“马拉松比赛”，前往“时の游览船”选择第一项正式开始比赛。中途要尽量回避战斗，而且不要到处收集素材，沿路依次完成三个测试（测试一正确答案：115、369、5000；测试二正确答案：アルレビス学园；测试三正确答案：ハサミ）并保证在 4 时间内到达终点即可获得奖品“早足の靴”。

2学期14周目



前往剧情点了解大家在“学院祭”所准备的活动，接着需要选择一名同伴和自己参加接下来的乱斗比赛（沛沛隆和哥特由于条件限制无法出战……），其中“寮エントランス”的战斗需要同时面对云、沛沛隆、哥特三人，之前必须调合出强力的回复或复活道具，优先消灭掉攻击力较高的沛沛隆就会轻松许多。累计完成 5 次战斗后会再次遇见诺哲，在“1 对 1”的战斗中胜利后完成剩余地点的全部战斗就会进行颁奖仪式，本以为可以获得丰厚回报的众人最后仅仅只得到了刚纳尔自鸣得意，但却毫无意义的 GP 奖励……



诺哲路线 Rozeluxe

2学期8周目



课题 探索学V采取应用

先调合出"爆钓铜バリ"后前往"训练海域"采集素材，确保所有的采集点（植物×3、采矿×1、钓鱼×4）都采集后使用"イカロスの翼"返回学院，与"教员栋／バッシュム先生の部屋"中的老师对话。



课题 战斗学II状态异常

前往"时の游览船"进行强制战斗，一开始的"封印状态"可以使用"キュアポット"来恢复，接着利用杂兵的火属性弱点进入"Unite模式"后就可以尽情地虐待BOSS，胜利后返回"教员栋／ミランダ先生の部屋"交差。



课题 战斗学III コモンスキル

前往"地下下水道"进行强制战斗，由于战斗中只能使用"コモンスキル"，所以一定要保证我方所有同伴的装备上都带有攻击魔法。战斗持续的时间和我方对敌人造成的最大伤害将影响最后的评价，因此多使用"プラズマレイ"可以收到不错的效果，胜利后返回"教员栋／トニ先生の部屋"与老师对话。



2学期9～13周目

前往"时の游览船"选择第一项参加"马拉松比赛"，不顾一切朝终点冲刺即可，第一个测试的正确答案为：115、369、5000；第二测试的正确答案为：炼金术士；第三个测试的正确答案为カメレオン，最后得到优胜奖品"早足の靴"。





2学期14周目

先前往两个剧情点了解"学院祭"的运作情况，接着需要选择一名同伴和自己前往所有的剧情点参加乱斗比赛。其中"ウルリカのアトリエ"与克罗亚的战斗需要先防御几个回合才能触发剧情进行攻击；"グンナル教头の部屋"选择第二项会直接被送往"保健室"。累计完成5次战斗后诺哲会和芙蕾丽卡单挑，战斗中只要一直使用时间型的"フォーリンリーフ"技能很快便能获胜，而总共完成10次战斗会进行颁奖典礼，冠军的奖品竟然是毫无用处的"刚纳尔点数"（GP）。

第六章 Chapter 6



芙蕾丽卡路线 Ulrika

冬休み1～4周目

之前如果已经触发了所有同伴的友情事件，那么整个寒假都没有特别的事情要做，玩家正好可以利用"集市"来流通商品。

冬休み5周目

前往"实りの丘"在最深处会再次遇到暗中跟随众人的萨萨丽娜，而为了夺回她所谓的"玛娜精灵"，她再次向众人杀了过来，胜利后克罗亚提议芙蕾丽卡将萨萨丽娜不断袭击她的事情告诉托尼老师，看能不能从中找到什么线索。



BOSS ササリナ

BOSS的攻击力比之前有较大的提升，除了时间型的"箭雨"攻击外，新增的特技"四方阵"如果不使用"支援防御"很有可能直接被秒杀，至于她偶尔释放的"封印"技能会干扰我方的进攻手段，一定要用道具及时回复。

诺哲路线 Rozeluxe

冬休み1～4周目

3周目当前好感度最高的同伴回来赠送诺哲生日礼物：

同伴	生日礼物
リリア	プロミスドリング、ホーリーガード
エト	龙のウロコ×2、ペンデローク
ユン	リフューールオール×10
ぷによ	ぷにぷに玉×99



冬休み5周目

前往"永久冻峰"接受特别训练，沿路向前发生雪崩的事件后原路返回会得知刚纳尔为特训准备了一个特别的怪物，最后在迷宫的入口处于守护怪进行BOSS战，胜利后刚纳尔再次承认了众人的能力，同时鲁利兹也出现告诉诺哲，要想取下手上的指环就需要让其吸收玛娜精灵的能量，而芙蕾丽卡身边的乌溜正是最佳的选择。

BOSS バッファモ-九号

战斗中只有进入"Unite模式"才能解除敌人的防护罩，所以平时要多用时间型技能配合多段物理攻击来累积"Unite槽"。濒死时敌人会使用攻击次数较多的蓄力攻击，尤其是被打成"眩晕状态"的同伴，一定要及时换下场等待回复。



第七章 Chapter 7



芙蕾丽卡路线 Ulrika

3学期1周目



课题 战斗学IV连携防御

前往"ゴミ舍て场"发生强制战斗，战斗一开始会进行"友情防御"的讲解，之后只要在"Unite模式"下发动3次以上该技能就能获得"优"评价。敌人以时间型攻击为主，所以为了抑制我方受到的伤害，建议让艾拉一直发动"インターセプター改"技能来进行牵制，其余同伴则使用多段攻击猛攻。



3学期2周目

本周会强制进行"防灾训练"，前往"永久冻峰"需要在19：00前总共发现5名学生，所以中途要尽量避免战斗。在最后的岔路口先走右侧，接着在左侧深处发生强制战斗救下最后的学生，随后在迷宫中随意探索直到规定时间会自动返回学院，前往"教员栋／トニ先生の部屋"与老师对话。

3学期3～6周目

如果之前两个课题没有修满学分，那么本周还有两个课题供玩家选择，但也会因此而丧失一次触发"友情事件"的机会。

课题 药学III味觉

首先玩家要确保自己已经在“実りの丘”获得了的配方书“脳内ワイルド生活”，接着使用“野生の肉”（黄，需配合技能“大地の恵み”使用）、“インヘルスパイス”（红）、“盐”（红）为材料，并选择“ペペロン”为支援角色开始调合得到带有“ミディアム”效果的“ワイルドステーキ”，最后前往“管理栋／保健室”与老师对话选择第一项。

课题 调合学VI属性

前往“时の游览船”进行强制战斗，只有针对ツメテーナ（水）、アッチーナ（火）、シビレルーナ（风）的弱点攻击4次以上才能获得高评价，所以之前要确保装备上都带有这些属性的魔法，胜利后返回“教员栋／ミランダ先生の部屋”与老师对话。



3学期7周目

为了证明学校的教学成果，刚纳尔决定在“家长日”安排一场特别的测验来考验学院的学生们。前往“冬风の雪山”在最深处与BOSS发生强制战斗，只要专心防御和回复一段时间就会自动结束，接着需要从诺哲的同伴中选择一名作为“临时同伴”来辅助我方战斗（建议选择有回复技能的ぷによ）。之后沿路还会再次与敌人交战，同样需要坚持一段时间，直到在最后的学院大门前才正式开始BOSS战。

BOSS キョボス

敌人的招式会附加很多异常状态，所以利用艾拉的“友情防御”或普妮优的“ぷにヒールフル”技能可以确保我方的战力。事先如果已经合成出附带光属性魔法（如ライトスフィア或ヘブンリィベル）的装备，那么在战斗中使用会发挥很大的作用，配合“Unite模式”下的强力攻击，很快就能获得胜利并得到“金羊毛”的配方书。



诺哲路线 Rozeluxe

3学期1周目

课题 战斗学IV连携防御

前往“ゴミ舍て场”进行强制战斗，敌人以时间型攻击为主，基本要求还是速战速决，并且只有在战斗中使用过2次以上的“友情防御”才能获得“优”评价。

课题 战斗学V连战

前往“时の游览船”进行强制战斗，BOSS旁的杂兵攻击力非常高，必须要使用“支援防御”才能保证魔法型角色的安全，最后针对它们光和火属性的弱点使用全体攻击，以保证造成的最大伤害值，以及缩短战斗持续的时间，胜利后返回“管理栋／保健室”与老师对话。

3学期2周目

前往“永久冻峰”进行“防灾训练”，在19：00前总共发现5名学生即可，其中地图右上角的学生要走到场景的尽头才会发现。完成后使用“イカロスの翼”返回学校，与“教员栋／グンナル教头の部屋”中的老师对话。

3学期7周目

前往“冬风の雪山”在最深处进行强制战斗，只要防御一段时间就会自动结束，接着玩家需要从芙蕾丽卡的队伍中选择一名临时同伴，最后在“校门”正式开始BOSS战。

3学期3～6周目

如果之前两个课题没有修满学分，那么本周还有两个课题供玩家选择。

课题 探索学VI综合

前往“永久冻峰”选择第一项开始课题，建议在第一个场景的采集点采集完后直接使用“植物活性剂”再次采集，累计采取6次并保证获得3次以上的素材奖励即可获得“优”评价，最后前往“教员栋／バッシュム先生の部屋”与老师对话。



BOSS キョボス

战斗中诺哲的光属性攻击对BOSS有特效，而进入“Unite模式”后其他同伴就可以专心使用强力攻击来给予敌人致命打击。至于BOSS特技所附带的异常状态仍然比较棘手，推荐使用普妮优的“ぷにヒールフル”技能来应对。



第八章 Chapter 8

芙蕾丽卡路线 Ulrika

3学期8周目

课题 调合学VII综合

先调合出“エアドロップ”再返回大地图可以前往“海底遗迹”，在迷宫中的宝箱中获得“始まりの种”和“ドンケルハイト”后，返回工房调合出“エリキシル剂”，最后前往“教员栋／ミランダ先生の部屋”交给老师。

课题 药学IV综合

前往“実りの丘”进行强制战斗，事先准备几个带有“猛毒的”（70～100）效果或“お呪いの”（0～5）效果的“うに爆弾”，一开始就对敌人使用让其陷入异常状态，这样它自动回复的效果就很难再起到作用。之后再合理利用“支援防御”尽可能地减少敌人所造成的伤害，配合“Unite模式”下的猛攻尽快消灭掉它就能获得“优”评价，胜利后得到“魔法防御力の实”，最后返回“管理栋／保健室”与老师对话。

课题 炼金学IV综合

前往“冬风の雪山”进行强制战斗，由于战斗中只能使用“アイテム”指令，所以事先调合出6个以上带有“熟练的”（95～100）效果的“テラフラム”，战斗一开始就不停地使用便能轻松获胜，胜利后得到“物理防御力の实”，最后返回“教员栋／トニ先生の部屋”与老师对话。

3学期9～13周目

本周会要求玩家赠送给老师对应的物品：前往“管理栋／保健室”将带有“味わい深い”（80～100）效果的“カボ芋のパイ”交给老师；前往“教员栋／バッシュム先生の部屋”将带有“小さな”（0～30）效果的“陶器のお皿”交给老师；前往“教员栋／ミランダ先生の部屋”将带有“玄人テイスト”（90～100）效果的“地球仪”交给老师。其中“地球仪”需要在调合“地球仪の球”时让“エナ”作为支援角色才会获得新的调合方法，最后返回“教员栋／トニ先生の部屋”与老师对话。

3学期14周目

前往“风吹き高原”在采集点会再次遇到光之玛娜的使者缇特丽（ティトリ），虽然她希望芙蕾丽卡能将乌溜交给自己，但固执的芙蕾丽卡并不认为她口中所提到的“赌局”关系到整个大陆的安危，所以最后她只好化身为强大的精灵准备用武力夺取乌溜。

BOSS ティトリ

敌人召唤出的杂兵会禁止我方使用“支援行动”，所以战斗中一定要将它们作为优先消灭的对象，在进攻时我方同样需要注意BOSS不断改变的特性，只有使用非抗性的攻击才能快速削减其体力。濒死时BOSS会使用连续三次行动的技能，为了确保我方前卫的安全，准备足够的复活药也是赢得胜利的关键，胜利后得到“魔法攻击力の实”。



诺哲路线 Rozeluxe

3学期8周目

课题 战斗学VI逃走犯

前往“海底遗迹”与迷宫中所有的敌人进行战斗，由于视角和光线的问题，玩家需要仔细搜寻。敌人的弱点为风，会使用暗属性魔法和强力的单体攻击，完成后返回“教员室／グンナル教头の部屋”与老师对话。

3学期9周目

前往“地下下水道”与刚纳尔对话选择第一项开始三连战。第一战敌人的蓄力攻击必须用“支援防御”来抵挡，不然被命中的同伴必然陷入“眩晕状态”，承受追击后凶多吉少；第二战敌人会频繁地使用时间型攻击和全体魔法，派出诺哲、莉莉娅和普妮优等有全体支援防御效果的同伴可以有效减少伤害；最后一战敌人的攻击力很高，再加上没有任何弱点，所以只有耐心地慢慢消耗其体力。三场战斗全部胜利后获得“优”评价。



3学期10～13周目

以下的两个课题仍然是学分补修专用。

课题 战斗学Ⅶ异常战斗

前往“冬风の雪山”进行强制战斗，由于初始的“诅咒状态”无法解除，所以只能使用“支援防御”在无法回复HP的情况下尽量保证同伴的生存率。进入“Unite模式”后使用协力技对敌人造成较大的伤害会直接影响评价的高低，而使用全体魔法的效果也不错，胜利后返回“教员栋／ミランダ先生の部屋”的老师对话。

课题 战斗学Ⅷ防御

前往“ゴミ舍て场”进行强制战斗，由于敌人会在15个回合左右逃走，所以战斗中只需要频繁使用“支援防御”或“极限防御”来提高评价即可，最后剩下的杂兵会使用自爆攻击，在这之前最好使用道具回复HP比较保险，胜利后返回“教员栋／ゼップル校长の部屋”与校长对话。

3学期14周目

前往“千年树海”的尽头会进行BOSS战，胜利后得到素材“阳光のバラ”。不过返回工房正准备着手制作新物品时，校长却带来了诺哲的爷爷神秘失踪的消息，而且有人最后看到他似乎和鲁利兹一起离开了……

BOSS 古代树の精

敌人的弱点都为火属性，除了安排云出场使用专用技能牵制敌人外，只需要注意杂兵附带异常状态的强力攻击即可。



诺哲路线 Rozeluxe



跑到郊外寻找爷爷下落的诺哲竟然遇到了正在寻找乌溜的芙蕾丽卡，在了解到之前发生的一切后，诺哲决定和芙蕾丽卡一起行动，顺便也能了解到鲁利兹的行踪。在深处的洞穴前会遭遇魔化鲁利兹的阻挡，被无情地全灭后在沛沛隆的掩护下暂时逃离现场。前往“风吹き高原”会在地图上出现新地点“龙の墓场”，在最深处找到正准备恢复能量的的鲁利兹，一场恶战后诺哲的生活又恢复了平静，现在等待众人的只剩下毕业典礼了。

BOSS ルゥリッヒ

一开始使用任意攻击将敌人的护盾消耗完才会正式开始战斗。敌人最初以单体多段攻击为主，一旦我方有同伴被打成“眩晕状态”，那么接下来必定会强制受到“一闪”的追击而阵亡，所以事先一定要准备足够的复活药。将其体力削减到一半以下他会使用“梦想光波”的特技将行动圆环上的图标全部隐藏，接下来就是长时间的消耗战，必须保证在敌人攻击时能够使用“支援防御”才能有条不紊地进行攻击。BOSS在濒死时还会再使用一次护盾来抵消伤害，只要集中全力将护盾攻破，胜利就离我们不远了。



第九章 Chapter 9

芙蕾丽卡路线 Ulrika



虽然双方激战后并没有分出胜负，但受雇于缇特丽的神秘剑士鲁利兹（ルゥリッヒ）却突然出现用特制的武器命中了乌溜。巨大的能量波动后，跟随缇特丽向迷宫深处继续探索，最后会在洞穴前遭到魔化鲁利兹的阻拦，强制战斗中我方必败无疑，之后沛沛隆会挺身而出解救诺哲和芙蕾丽卡，返回地图后会追加最终迷宫“地底遗迹”。进入其中在最深处找到失去控制的乌溜，为了防止它利用觉醒的能量再作出任何破坏行为，芙蕾丽卡最终决定亲手降伏自己最喜爱的宠物。

胜利后虽然大陆的危机已经解除，缇特丽也不再要求芙蕾丽卡交还乌溜而是独自离开，但是现在摆在芙蕾丽卡面前的却是还未完成的“毕业课题”。而且更糟糕的是，由于其一直没有递交“毕业课题”，不想让其成为留级生的托尼老师竟然主动找上了门，现在要应付老师，芙蕾丽卡自然只有将所有的希望都寄托在了学习成绩优异的克罗亚身上……

BOSS うりゅ

敌人的特技“光の矢”和“光の枪”会附加所有的异常状态，一旦有人中招就要尽快使用带有“特大的”效果（95～100）的“キュアポット”来进行回复。一段时间后，敌人会频繁地召唤黑洞辅助自己攻击，如果放任它们不管的话，轮到其行动时的强力陨石魔法很有可能会让我方瞬间全灭，所以比较稳妥的战术就是一直使用全体攻击来平均减少所有敌人的体力。濒死时BOSS会使用名为“破坏の冲动”的蓄力全体攻击，建议主动防御并在装备上附加“物理攻击一定几率无效”的从属效果来躲过一劫，之后重复上面的步骤就能迎来最后的胜利。



番外篇

特别说明

当玩家将男女主人公的路线都通关一次后才会进入游戏真正的“最终章”，此时玩家可以使用包括男女主人公在内的10名角色，如果需要更换参战队员的话，前往“教员栋／グンナル教头の部屋”与刚纳尔对话即可。另外在“番外篇”中“自由时间”是无限的，玩家可以随意使用“集市”以及“行程预定表”，当然不要忘记只有此时才能从“学生课”里接受隐藏的“支线任务”哦。

前往“教员栋／グンナル教头の部屋”可以利用其中的通道进入“マナの圣域”。经过第一个记录点后会出现路线分支，先走右侧的分支，依次消灭掉左侧的三个BOSS（接触紫色的光球开始战斗）会出现新的道路，接着消灭掉右上方的BOSS在深处会遇见暗之玛娜，最后在有两个传送阵的场景，先走左侧的传送阵消灭掉尽头的BOSS，再折返从右侧的传送阵离开即可与光之玛娜进行最后的战斗。



胜利后众人成功地说服了光之玛娜不再收回大陆上所有玛娜精灵，而在最后的毕业典礼上，在一起经历过泪水与欢笑的众人也和校长、理事长等人留下了珍贵的合影，不知道我们接下来的故事又会在什么地点，什么情况下展开呢？

BOSS ぷにラージ（左上）

一开始敌方必定会抢先行动，所以能否撑过杂兵强力的全体攻击是战斗胜利的关键。之后只要抓住敌人土属性的弱点使用“カラミティ”魔法猛攻，很快就能占据战斗的主动权，胜利后获得配方书“英雄の叙事诗”。

BOSS ソウジュ（中）

由于敌人的时间型单体攻击会附加“封印状态”，再加上它自身拥有魔法攻击的抗性，所以出战的魔法型角色不宜过多，而且要注意防御该状态，不然就只能使用道具来进行回复，胜利后获得配方书“天地创造の叙事诗”。

BOSS 合成魔兽(右上)

敌人最初会使用一些时间型攻击，不过使用艾拉的“インターセプター改”技能并不难应付，战斗的基本原则还是争取尽快进入“Unite 模式”，不然很难对其造成有效的伤害。濒死时它会频繁地使用各种属性的蓄力攻击，此时即便是使用支援防御也很有可能直接全灭，所以一定要准备足够的复活药来保证前卫的进攻，胜利后获得配方书“神々の武器”。

BOSS エンシェントドラゴン



抓住敌人暗属性的弱点，使用克罗亚的专有技能很快便能搞定它，其惟一的一招光属性全体魔法威力较大，如果在装备上附加“魔法攻击一定几率无效”的技能可以有效减轻伤害，胜利后获得配方书“传说の武器”。

BOSS 光のマナ



一开始敌人的强制行动回合仍然对我方的威胁很大，只有保证有足够的防御力撑下这段时间才能正式展开反攻。敌人的时间型攻击仍然使用艾拉的“インターセプター改”技能来抵消，同时其余同伴要使用道具来保证他的SP。战斗中敌人的特性同样会不断变化，尤其是使用特殊攻击时，如果出现回复效果，一定要避免重复使用相同的技能进攻。敌人的蓄力攻击基本上等于全体秒杀技，优先确保一名同伴使用“支援防御”挺过致命打击后才能着手进行复活以及回复。最后阶段敌人会使用护盾来抵消一定量的伤害，坚持到最后就是胜利。

全迷宫资料

以下所有迷宫的探索权限都以男主人公各自的主线流程为准，进入“番外篇”后玩家可以进入游戏中所有的迷宫，并且之前已经获得宝箱会再次重生。敌人资料中，红色标注的为中 BOSS 级怪物；“糖果类”物品必须使用莉莉娅(リリア)的“コールドスウィーツ”技能消灭敌人或哥特(ゴトー)的“フォーチュンラバー”技能对敌人实行偷盗(有一定几率失败)才能得到；采集资料中，“素材奖励”只针对植物采集点有效；紫色标注的道具为配方书(橙色底色代表只能在芙蕾丽卡路线中获得，蓝色底色代表只能在诺哲路线中获得)，如果之前已经在其他支线任务中获得了相同的配方书，那么宝箱内的物品会被自动转换为金钱。



学びの桥



Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ツインヘッド	无	ふさふさ	ゼラチンケーキ
シュリップ	火	空气の溜まり	フリーズドロップ
リザード	冰	アイヒエ	ドライデザート
ゲシュペンスト	光	アイヒエロア	雪まみれせんぺい
切り裂き鱼	火	兽の牙	フリーズドロップ

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	アイヒエロア、カボ芋	アイヒエロア
		ホッフエン、トーン	
		炎の赤土、魔法の土	炎の赤土
		何かの木の根、アイヒエ	
		何かの木の根	アイヒエ
	朝～昼	ハチの巢、うに	シャリオミルク
		アイヒエ、兽の牙	
	黄昏～夜	シャリオミルク、うに	ハチの巢
		アイヒエ、兽の牙	
水	朝～夜	なま水×10	
果实	朝～黄昏	苦ぶどう	
	夜	夜泣きぶどう	

地图收集
ふさふさ、古ぼけたネジ、ぶらうにマスク
野生の肉、青い花びら、兽の牙

宝箱
初心者魔法知识
わかる！基本武器

妖精の树



迷宫中的跳台按 × 键跳上去后，出现“○”的按键提示后再按键才能传送到对应的平台，如果提前按键会强制掉落到下层。

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	炎の赤土、魔法の土	妖精さんの日伞
		マンドラの根、妖精さんの日伞	
		カボ芋、ホッフエン	
		トーン	
	朝～昼	ハチの巢、うに	妖精さんの日伞
		兽の牙、妖精さんの日伞	
	黄昏～夜	シャリオミルク、うに	妖精さんの日伞
		兽の牙、妖精さんの日伞	
果实	朝～黄昏	苦ぶどう	
	夜	夜泣きぶどう	

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
リーフスプライト	火	青い花びら	バニラシロップ
キノアラバンジー	火	アイヒエ	アイスシュガー
ブラウニー	无	兽の牙	雪まみれせんべい
キノアラ	火	野生の肉	アイスシュガー

地图收集
ふさふさ、妖精さんの日伞、ぶらうにマスク
古ぼけたネジ、野生の肉、青い花びら
兽の牙

宝箱
妖精さんの历史
アーマークローク
レザークイラス



水の生きる森



中途的采集点需要爬上阶梯后，向右侧平台跳跃才能到达。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
コボルトメイジ	火	ハチの巢	ゼラチンケーキ
コボルトファイター	火	ふさふさ	ゼラチンケーキ
ミニドレイク	水	兽の牙	ゼラチンケーキ
クリオネ	火	アイヒエ	アイスシュガー
マンドラゴラ	火	トーン	雪まみれせんべい
切り裂き鱼*	火	兽の牙	フリーズドロップ
シュリップ*	火	空气の溜まり	フリーズドロップ
ピンキーピラニ*	土	空气の溜まり	アイスシュガー
プラントスピリット	火	アイヒエ	ハートスターチ

注：只能在钓鱼时遇到。

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	アイヒエロア、カボ芋	トーン
		ホッフエン、トーン	
		炎の赤土、魔法の土	炎の赤土
		何かの木の根、空气の溜まり	
		水树の实	苦ぶどう
	朝～昼	ハチの巢、うに	うに
		アイヒエ、兽の牙	
	黄昏～夜	シャリオミルク、うに	うに
		アイヒエ、兽の牙	
水	朝～夜	なま水×10	
果实	朝～黄昏	苦ぶどう	
	夜	夜泣きぶどう	
钓鱼	朝～夜	うずしお贝、コダチウオ、スチールロブスタ	

地图收集
ふさふさ、空气の溜まり、ぶらうにマスク
古ぼけたネジ、野生の肉、青い花びら
ソウルブラッド、ストーンハート、ゴーストハット

宝箱
铁壁の笼手
羽饰り



古びた石切り场





调查运输车可以利用它们作为垫脚台前往更高的地方，最深处的道路需要后期调合出“力のピック”后才能打通，沿路返回出口可以从最初无法获得的宝箱中得到“クイックシフター”。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
クレイパペット	土	魔法の土	雪まみれせんべい
石兽	风	レジエン铁钢石	ドライデザート
石魔	风	古ぼけたネジ	フリーズドロップ
ルビーアイ	暗	ソウルブラッド	雪まみれせんべい
ディグスピリット	光	ジョロウグモの丝	雪まみれせんべい
トラップボックス	风	さびついた齿车	アイスシュガー
岩石のマナ	风	カノーネ岩石	フリーズドロップ
石炮兵	风	古ぼけたネジ	ゼラチンケーキ
石兵	风	レジエン铁钢石	ドライデザート

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	岩カシチップ、ブラッドローズ	炎の赤土
		マンドラの根、炎の赤土	
采矿	朝～夜	树冰石、キプロス铜矿石、カノーネ岩	
		谜の宝石の原石*、クロム水晶*、エレミア银矿石*	

注：打通最深处的道路才能从新的采矿点获得。

地图收集
古ぼけたネジ、炎の赤土、アイボリーホーン
不死鸟の羽、ストーンハート、齿车

宝箱
实用おもちゃ集
アロマボトル
メギンギヨルド
唐草ストール
土の圆环
クイックシフター

资料馆

继承记录后开始二周目会在迷宫中追加隐藏的商店，购买其中所有的物品都需要消耗 AP 而非金钱，主要的作用是为后期调合强力的装备和道具提供素材支援。



Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ジュエルスプライト	无	クロム水晶	パニラシロップ
ジュエルジェム	水	ガラスの欠片	パニラシロップ
マジカルプラウニー	无	ぷらうにハンマー	雪まみれせんべい
トリウマライダー	无	岩カシチップ	雪まみれせんべい
フレアブレイド	光、水	カノーネ岩	アイスシュガー
フレアシールド	光、水	カノーネ岩	アイスシュガー
アリエル	水	アードラの卵	アイスシュガー
生きてる爆弾	无	齿车	アイスシュガー
烈火のマナ	水	炎の赤土	フリーズドロップ

地图收集
カーボン岩石、ドナー石、グラビ石
ジョロウグモの丝、ガラスの欠片、齿车
さびついた齿车、フリーズドロップ

宝箱
リフュールアンク
ガルゴルプレート
危险な得物图鉴
一日で覚える战术
动物と暮らし
ブラックベルト
演剧プリンス
フロンの护符
传统メイド服
ガルゴルプレート
ガマロ

训练海域

某些场景中的海水高度在“朝”和“夜”两个时间段存在差别，如果遇到无法跳上去的高台，可以找最近的记录点选择“キャンプ”来调节目前所处的时间段。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
赤ぷに	土	魔物の骨	アイスシュガー
リフュールぷにぷに	土	ゲルゴムの树液	アイスシュガー
コボルトプリースト	火	ふさふさ	ゼラチンケーキ
コボルトソルジャー	火	风切りバチの针	ゼラチンケーキ
リザードウォリアー	水	リザードテイル	ドライデザート
リザードシャーマン	水	アードラの卵	ドライデザート
サンダーブレイド	光、土	风切りバチの针	雪まみれせんべい
サンダーシールド	光、土	风切りバチの针	雪まみれせんべい
ゴールドレオ	无	アードラの卵	ゼラチンケーキ
ブルーキル*	土	コダチウオ	雪まみれせんべい
レイザーフィン*	火	清流ゴケ	アイスシュガー
ガーディアン	火	ブラッドローズ	ハートスターチ

注：只能在钓鱼时遇到。

地图收集
さびついた齿车、リザードテイル、风切りバチの针
ボロボロの铠、ボロボロの武器

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	风切りバチの针、アードラの卵	风船鱼
		ボロボロの铠、ゲルゴムの树液	
		ボロボロの武器	
水	朝～夜	なま水×10	
钓鱼	朝～夜	风船鱼、ブラズマゼリー	
		タラバライ、コダチウォ	
采矿	朝～夜	カーボン岩石、ドナー石	
		グラビ石、カノーネ岩	

宝箱
トビウオブーツ
ウロコの笼手
うさみみ
言灵返しの贝笛
ルーンストーン
不思议武器读本
ガルゴルプレート
ガルゴルプレート
お手轻小物作り
ロメルの一生

坏れかけの栈道

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ちびぷに	土	ぷにぷに玉	アイスシュガー
ぷにぷに	土	ぷにぷに玉	アイスシュガー
グランドブレイド	光、风	ゲルゴムの树液	アイスシュガー
グランドシールド	光、风	ゲルゴムの树液	アイスシュガー
ヤマキノアラ	水	岩カシチップ	雪まみれせんべい
ヤマキノバンジー	水	カーボン岩石	雪まみれせんべい
ハーピー	暗	不死鸟の羽	パニラシロップ
レイザーフィン	火	清流ゴケ	アイスシュガー
シュリップ*	火	空气の溜まり	フリーズドロップ
レッドツナ*	土	スチールロブスタ	雪まみれせんべい
ジラファント	火	アイボリーホーン	雪まみれせんべい

注：只能在钓鱼时遇到。

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
采集	朝～夜	清流ゴケ、ブラッドローズ	ブラッドローズ
		岩カシチップ、ラディッシュ	
水	朝～夜	なま水×10	
果实	朝～黄昏	苦ぶどう	
	夜	夜泣きぶどう	
钓り	朝～夜	うずしお贝、コダチウオ、スチールロブスタ	

地图收集
ぷにぷに玉、不死鸟の羽、アイボリーホーン
ソウルブラッド、ゴーストハット

宝箱
巨人の国见闻录
グナーデリング
ネクタル×3
リフュールボット×5
グヌークの小瓶
アロマボトル
神仕えの足袋
ボーンメイル
ブラックベルト
妖精さん人形
知恵の药汤
ガマロ

地下下水道

最初进入时由于在最后的场景会发生强制情节，所以不要遗漏最深处的宝箱。

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	黑の燃液、小齿车	小齿车
		魔物の骨、ヤドクダケ	
		ルーンアンバー、クロム水晶	クロム水晶
		黑の燃液、ヤドクダケ	
水	朝～夜	褐色の地下水×10	



Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ゾンビぷに	光、土	魔物の骨	アイスシュガー
ソードスプライト	水	ボロボロの武器	パニラシロップ
钢装兽	风	ナッキなネジ	ドライデザート
钢装魔	风	ストーンハート	フリーズドロップ
シェイド	光	野生の腐肉	フリーズドロップ
フェイクリッチャー	风	コウモリウイング	フリーズドロップ
钢装炮兵	风	ナッキなネジ	ゼラチンケーキ
钢装兵	风	ストーンハート	ドライデザート
ウイルム	风	魔物の骨	フリーズドロップ
ブレイドスピリット	风	ボロボロの武器	パニラシロップ

地图收集
ナッキなネジ、野生の腐肉、コウモリウイング
黑の燃液、クロム水晶、小齿车

宝箱
南方技术交换记录
保健室炼金だより
子供のための调合
战士の工作
白の瞳

时の游览船

迷宫中部分宝箱隐藏在桅杆上，利用楼梯爬到上层时要注意在行走时不要掉下来。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
特攻ドール	火	ぷらうにマスク	雪まみれせんべい
サファイアアイ	暗	辉きの白砂	ドライデザート
インビジブル	光	死者の叫び	ゼラチンケーキ
シャドウガール	光	コウモリウイング	フリーズドロップ
ロックビル	无	アイボリーホーン	スノーアニマル
ドラゴンガール	水	龙のツバサ	ハートスターチ
クノッヘンマン	光	死者の叫び	ドライデザート
カーシュリップ	水	キレイなウロコ	ドライデザート
イエロアユー*	土	カタナザカナ	アイシクルチョコ
シュリップ*	火	空气の溜まり	フリーズドロップ
グラムレイダー	光	ボロボロの铠	ドライデザート
リザドドラゴン	火	龙のツバサ	フリーズドロップ

注：只能在钓鱼时遇到。

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	黄金のハーブ、ネコロ草	魔物の骨
		辉きの白砂、魔物の骨	
水	朝～夜	きよ水×10	
采矿	朝～夜	ルーンアンバー、クロム水晶	
		グラビ石、カーボン岩石	
钓鱼	朝～夜	キングマグ、マグクイーン	
		シャークギル、カタナザカナ、ヤバ风船	

地图收集
キレイなウロコ、死者の叫び、龙のツバサ
魔物の骨、ハートスターチ

宝箱
早足の靴
岚の腕轮
根性はちまき
吹雪の腕轮
朝の光のランプ
バラ骑士物语
恶魔的设定资料集
古代の装饰品图鉴
魅惑のヒカリモノ



永久冻峰



右上区域的采集点比较考验玩家的跳跃技巧，必须从上方的平台往下方跳跃才有可能成功。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
アイスブレイド	光、火	キレイなウロコ	雪まみれせんべい
アイスシールド	光、火	キレイなウロコ	雪まみれせんべい
スカーブレス	火	雪虫のワタ毛	パニラシロップ
スカーチャイルド	火	雪虫のワタ毛	パニラシロップ
苍钢魔	风、火	エレミア银矿石	ハートスターチ
苍钢炮兵	风、火	大齿车	アイシクルチョコ

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	うにゅう、雪虫のワタ毛	冰洁フルーツ
		铁スギバーク、プロンドルート	
		妙药ラディッシュ、冰洁フルーツ	铁スギバーク
		雪虫のワタ毛、プロンドルート	

地图收集
エレミア银矿石、うにゅう、もさもさ
冻らずの雪水、妙药ラディッシュ

宝箱
マリンプレート
冰の王国游览记行



实りの丘



记录点之后的场景中，可以从横在路中间的树枝上方通过，一侧是采集点，一侧的尽头是宝箱。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
コボルトガード	火	もさもさ	ゼラチンケーキ
トランペッチリリー	火	光る花びら	フリーズドロップ
黑曜石兽	雷、水	ストーンハート	パニラシロップ
黑曜石魔	雷、水	ルーンアンバー	フリーズドロップ
アルラウネ	火	ネコロ草	パニラシロップ
マキノアラ	雷	ユウバナの花	ドライデザート
マキノアバンジー	雷	干燥ユウバナ	ドライデザート
黑曜石炮兵	雷、水	小齿车	雪まみれせんべい
ゴボルトナイト	火	もさもさ	ゼラチンケーキ
黑曜石兵	雷、水	メッキなネジ	パニラシロップ

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	ユウバナ水、光る花びら	ユウバナ水
		もさもさ、炎の赤土	
果实	朝	マスカット、ユウバナの实	
	昼	マスカット、干燥ユウバナ	
	夜	マスカット、ユウバナの花	

地图收集
光る花びら、もさもさ、干燥ユウバナ

宝箱
プロミストリング
大地の腕轮
脑内ワイルド生活
精灵の遗した书物



ゴミ舍て场



Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ヘドロぷに	土、光	产业废弃物	アイスシュガー
金ぷに	土	うにゅう	アイスシュガー
炼金装兽	风	エレミア银矿石	パニラシロップ
炼金装魔	风	铁スギバーク	ハートスターチ
トイゴースト	光	ボロボロの铠	アイシクルチョコ
ジュエルキーパー	暗	プリスマ晶石	ゼラチンケーキ
炼金装炮兵	风	ガラクタ	アイシクルチョコ
マッドプラウニー	无	ぶらうにマスク	アイシクルチョコ
炼金装兵	风	ガラクタ	パニラシロップ
ドラゴンゾンビ	光	龙骨	ハートスターチ



Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	不死者の咒骨、地底湖の溜まり	大齿车
		ひび割れた化石、产业废弃物	
		大齿车、ガラクタ	产业废弃物
		不死者の咒骨、地底湖の溜まり	
		ゲドクダケ	ヤドクダケ

地图收集
プリスマ晶石、漆黑の羽、ガラクタ
产业废弃物、ひび割れた化石、大齿车
小齿车

宝箱
クイックシフター
里通贩カタログ
まじない大全
イバラの冠
忘れられた诗
夜の帐のランプ
ブレイブシンボル



冬风の雪山



山洞中在冰面上移动时存在惯性，回避敌人需要小心。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ヤクトベア	火	もさもさ	フリーズドロップ
ミニヤクト	火	ふさふさ	フリーズドロップ
アイスブレイド	光、火	キレイなウロコ	雪まみれせんべい
アイスシールド	光、火	キレイなウロコ	雪まみれせんべい
スカーブレス	火	雪虫のワタ毛	パニラシロップ
スカーチャイルド	火	雪虫のワタ毛	パニラシロップ
苍钢魔	风、火	エレミア银矿石	ハートスターチ
ゼリオス	风	漆黑の羽	ハートスターチ
フローター	光	ペンデローク	ドライデザート
苍钢炮兵	风、火	大齿车	アイシクルチョコ
カーシュリップ*	水	キレイなウロコ	ドライデザート
ブラックバス*	无	真珠玉	アイシクルチョコ
雾冰のマナ	火	プリスマ晶石	ハートスターチ
バザルトウィルム	火	龙のウロコ	ハートスターチ

注：只能在钓鱼时遇到。

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	プロンドルート、铁スギバーク	妙药ラディッシュ
		妙药ラディッシュ、雪虫のワタ毛	
		雪虫のワタ毛、うにゅう	うにゅう
		プロンドルート、冰洁フルーツ	
		铁スギバーク、妙药ラディッシュ	冰洁フルーツ
		プロンドルート、うにゅう	
水	朝～夜	冻らずの雪水×10	
钓鱼	朝～夜	キングマグ、マグクイーン、スチールロブスタ	
		タラバライ	
采矿	朝～夜	クロム水晶、プリスマ晶石、エレミア银矿石	
		谜の宝石の原石	

地图收集
龙のウロコ、ペンデローク、プロンドルート
铁スギバーク

宝箱
ダークシンボル
大地と森の靴
ジュエルクラフト
世界のことわり
ドラゴンテイルズ
伟大なる炼金术



海底遗迹



连点 × 键可以在水中上升从而到达一些高处的平台。

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ナイトウォーカー	光	魔兽の革	フリーズドロップ
Dプラウン	无	魔兽の革	アイシクルチョコ
ブラッドソード	光	朽ちた魔剑	アイシクルチョコ
ファニーリッチ	光	ゴーストハット	ロングソフト
生きてる水爆弹	暗	光の泪	ロングソフト
スプンシュリップ	土、火	真珠玉	アイシクルチョコ
黄金のぶた	暗	黄金の肉	ドライデザート
ブラックウィング	光	漆黑の羽	アイシクルチョコ
ネクロマンサー	光	不死者の咒骨	ゼラチンケーキ

地图收集
不死者の咒骨、真珠玉、朽ちた魔剑

宝箱
星と宇宙の计划书
リアル・コス
神魔の历史书
天界文书
混沌の键
物理攻击力の实
マナリズムリング
时驱けの齿车
始まりの种
ドンケルハイト
速度の实
魔法防御力の实



千年树海



Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ダークぷに	光	光の泪	スノーアニマル
ぷにアサシン	土	不死者の咒骨	スノーアニマル
コボルトセイバー	火	もさもさ	アイシクルチョコ
コボルトウィザード	火	もさもさ	アイシクルチョコ
ムーンフラワー	水	ドンケルハイト	フリーズドロップ
ドリアード	火	フェアリーダスト	ロングソフト
ドンケルハイト	火	スタクス草	ゼラチンケーキ
キメラビースト	土	魔兽の革	スノーアニマル
でかぷに	土	ぷにぷに大玉	スノーアニマル

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	金刚木の柱、スタクス草	ドンケルハイト
		ドンケルハイト、森の	
果实	朝～昼	甘露アップル	
	黄昏	ユウバナの花	
	夜	甘露アップル、黄昏の木の实	
采矿	朝～夜	カーボン岩石、ルーンアンバー、プリズマ晶石	
		谜の宝石の原石	

地图收集
フェアリーダスト、甘露アップル、ぷにぷに大玉
黄昏の木の实、辉くヒゲ、森の

宝箱
ネイチャーノート
原初のお守り
ドラゴンバンド



风吹き高原



Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
リザードロード	水	リザードテイル	ハートスターチ
リザードウィザード	水	リザードテイル	ハートスターチ
ドラゴネア	土	龙のツノ	ハートスターチ
アムネス	土	ペンデローク	スノーアニマル
エメラルドアイ	暗	谜の宝石の原石	ゼラチンケーキ
ウォッチャー	土	产业废弃物	ドライデザート
ハルプュイア	暗	虹色の羽	ゼラチンケーキ
釜ぴーぷる	暗	フェアリーダスト	スノーアニマル
グリファント	土	黄金の肉	ロングソフト

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	阳光のバラ、うにゅう	阳光のバラ
		ナイトクイーン、神树の枝	
		ナイトクイーン、阳光のバラ	ナイトクイーン
		神树の枝、うにゅう	
采矿	朝～夜	ルーンアンバー、プリスマ晶石	
		クロム水晶、谜の宝石の原石	
钓鱼	朝～夜	キングマグ、マグクイーン	
		スチールロブスタ、タラバライ	
果实	朝～黄昏	モーニンベリー	
	夜	ナイトベリー	

地图收集
辉くヒゲ、フェアリーダスト、光の泪

宝箱
大自然の掟
ゴールドベルト
ファントムリング

龙の墓场



Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ぷにダンディ	土	ぷにぷに大玉	スノーアニマル
ドラゴニュート	无	龙のツノ	ハートスターチ
ブレードスプライト	风	折れた魔剑	ロングソフト
ミューテリオン	无	龙のツノ	アイシクルチョコ
フレアドレイク	水	龙气黑土	アイシクルチョコ
グリードゲート	土	龙骨	スノーアニマル
ウィングメイデン	水	虹色の羽	ハートスターチ
金刚魔兵	无	太古の陨铁	ロングソフト
ネクロヒドラ	风	龙のツノ	スノーアニマル
ソードハンター	风	神秘のかけら	パニラシロップ

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～夜	龙骨、古代の石版	太古の陨铁
		エメラルドカボー、龙气黑土	
		折れた魔剑	
采矿	朝～夜	クロム水晶、谜の宝石の原石	
		プリズマ晶石、太古の陨铁	

地图收集
龙のツノ、巨龙のツバサ、龙のウロコ
黄金の肉、魔兽の革、龙骨
折れた魔剑、古代の石版、ペンデローク

宝箱
龙神知识
金羊毛・外传
魔法防御力の实
物理攻击力の实

地底遗迹

Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
ホーンドぷに	光	光の泪	スノーアニマル
ぷにカブト	土	ぷにぷに大玉	スノーアニマル
コボルトくのー	火	辉くヒゲ	ロングソフト
オーブ	无	マナストーン	ロングソフト
デススプライト	光	神秘のかけら	ロングソフト
オーブジェム	火	谜の宝石の原石	パニラシロップ
ストーンパペット	土	ひび割れた化石	ハートスターチ
スピンシュリップ*	土、火	真珠玉	アイシクルチョコ
ビックマウス*	火	真珠玉	アイシクルチョコ
レイザーフィン*	火	清流ゴケ	アイスシュガー
コボルト忍者	火	辉くヒゲ	ロングソフト
リッチ	光	不死者の咒骨	ドライデザート

注：只能在钓鱼时遇到。

Material Data

采集点	时间段	获得素材	素材奖励
植物	朝～昼	不死者咒骨、アルラウネの根	アルラウネの根
		始まりの种、地底湖の溜まり	
	黄昏～夜	始まりの种、アルラウネの根	始まりの种
		地底湖の溜まり、不死者咒骨	
水		悠久の原水 ×20	
钓鱼		うずしお贝、ブラズマゼリー、カタナザカナ	
		古代ザメ	

地图收集
アルラウネの根、神秘のかけら、虹色の羽

宝箱	
物理防御力の实	物理攻击力の实
魔法防御力の实	魔法攻击力の实
里金羊毛	真实の书

マナの圣域





Enemy Data

名称	弱点	掉落物	糖果
キルぷに	土	ぷにぷに大玉	ロングソフト
コボルト忍者	火	辉くヒゲ	ロングソフト
コボルトくのー	火	辉くヒゲ	ロングソフト
サンドパペット	土	古代の石版	ハートスターチ
アビスサーチャー	光	朽ちた魔剑	アイシクルチョコ
金刚魔兵	无	太古の陨铁	ロングソフト
フラン・プファイル	水	古龙のツバサ	ロングソフト
ネクロヒドラ	风	龙のツノ	スノーアニマル
ヘリオン	ー	魔兽の革	スノーアニマル
イビルゲイズ	光	光の泪	スノーアニマル
アップルシューター	光	ゴーストハット	スノーアニマル
タルッタール	暗	折れた魔剑	ロングソフト
ジャイアントホーン	火	黄昏の木の实	ロングソフト
スカーレットレディ	水	始まりの种	ハートスターチ
リッチ	光	不死者の咒骨	ドライデザート
ソードハンター	风	神秘のかけら	パニラシロップ
ナインブレイズ	风	古代の石版	パニラシロップ
ぷにジェネラル	土	ぷにぷに大玉	ロングソフト

宝箱
匠の焼き物×5
ナイトベリー×5
ナイトクイーン×5
スノーアニマル×5
リフュールオール×10
阳光のバラ×3
リフュールオール×5
光の泪×5
コールドヘヴン×5
モーニンベリー×5
リフュールオール×5
星の结晶×5
森の惠み汁×5
太古の陨铁×5
エリキシル剂×5
辉く圣杯×5
地球仪×5
ネクタルスーパー×5

全角色事件攻略

“自由时间”中调查工房内的“黑板”选择同伴的名字和“はい”可以触发“友情事件”，完成后时间自动推进一周。本作中同伴的友情事件同样有继承关系，累积触发 5 次就能在通关后看到该角色对应的结局，要想收集所有结局的玩家只需要在男女主人公第八章的“3 学期 10 周目”留下自由时间的存档即可。另外每个角色的支线事件是否触发不影响最后的结局，玩家可以通过它们对同伴有更深入的了解。



芙蕾丽卡同伴 Ulrika



克罗亚 クロエ

①素敌なおまじない

前往“学びの桥”消灭敌人累计获得 500 的金钱即可解除芙蕾丽卡的诅咒，注意中途不能离开迷宫，否则累积的金钱会清零，如果此时敌人在地图上已经处于可以直接消灭的状态，那么在接触敌人后要故意按错键才能触发战斗。



②モテモテのおまじない

先前往“教室栋廊下”消灭掉对艾拉穷追不舍的女学生，接着返回工房再次与布丁三兄弟进行强制战斗，胜利后艾拉却被闻讯而来的艾特给拉走了。

③健康のおまじない

在药剂的作用下这次遭殃的对象变成了沛沛隆，前往“校庭”击败暴走的沛沛隆才暂时平息了又一场风波。

④恶魔を呼ぶおまじない

收集“ネコロ草”和“ソウルブラッド”两种素材与克罗亚对话开始进行仪式，不过却意外地让恶魔附身在了克罗亚体内，接着返回工房调合出“盐”后再与克罗亚对话开始驱魔，虽然解除了眼前的危机，不过克罗亚好不容易才成功的实验再次因为众人的插手落得一场空。

⑤不幸になるおまじない

答应帮助克罗亚找书后会接二连三地发生倒霉事件，最后来到“坏れかけの栈道”的最深处才发现这是克罗亚和大家开的一个玩笑。

支线事件

名称	触发地点	发生条件
父	ウルリカのアトリエ	第三章 夏休み1周目后，需触发第一个角色事件
童话	ウルリカのアトリエ	第五章 2学期8周目后，需触发上一个支线事件
ネコとクロエ	校庭	第七章 3学期1周目后



沛沛隆 ペペロン

①お师匠さんへお土产

返回工房后调合出“妖精さんの灵水”交给“妖精の树”深处的师傅了解沛沛隆的身世。



②ペペロンの特训

自动前往迷宫和沛沛隆进行比赛，沿路在所有的“采集点”采集道具后会进行强制战斗，胜利后在沛沛隆的帮助下芙蕾丽卡才顺利脱险。

③ゴトーvsペペロン

与沛沛隆的师傅对话选择第一项开始特别训练，之后一直使用普通攻击就能过关。不过更让人惊讶的是，这场和哥特之间的友情对决最后竟然持续了十多个小时也没有结束，只好不了了之……

④不屈のペペロン、调合に斗志を燃やす

为了证明自己的炼金术天赋，沛沛隆找来布丁三兄弟的老三浸泡自己调合的药剂来强身健体。第二天前往“水の生きる森”的深处将布丁三郎放在池水中消除臭气，而再次惹出祸端的沛沛隆只好心甘情愿地接受惩罚，在冰冷的池水独自吹着刺骨的寒风……



⑤ペペロンのストライキ

前往“妖精の树”的最深处了解沛沛隆的近况，之后原路返回出口会与找回野性的沛沛隆发生强制战斗，胜利后芙蕾丽卡郑重地向师傅道歉并将沛沛隆带回了工房。

支线事件		
名称	触发地点	发生条件
妖精とは?	ウルリカのアトリエ	第二章 1学期4周目后
成长期?	ウルリカのアトリエ	第五章 2学期8周目后
故乡爱	妖精の树	第六章 冬休み1周目后



艾拉 エナ

①エトとエナの胜负

前往“讲堂”按照约定和艾特比武，第一战只要经过一段时间就会自动结束，而第二战则毫无悬念地败下阵来，看来要交换回艾拉的名字必须努力修行才行。

②グンナル教头の武器职人

前往“教员栋／グンナル先生の部屋”获得配方书“グンナル秘密メモ”，然后返回工房调和出“ブレイドモーター”交给刚纳尔即可。

③エナの肉体改造计划

为了增强艾拉的体质，沛沛隆决定带他前往“训练海域”进行实战演练，不过最后却因为没有控制好敌人的数量而无功而返。



④仲直りの赠り物

前往“资料馆”深处调查第二层书架得到配方书“素敌な赠り物”，返回工房调合出“笑い袋”赠送给艾拉的姐姐艾特。



⑤胁威のグンナル科学を打ち破れ

前往“教员栋／グンナル教头の部屋”了解刚纳尔的意图，接着前往“讲堂”与托尼的克隆体进行战斗，轻松获胜后刚纳尔想继续控制艾拉的计划却没有得逞，不过哥特和刚纳尔似乎悄悄在进行着什么……

支线事件		
名称	触发地点	发生条件
八つ当たり	ウルリカのアトリエ	第三章 夏休み1周目后
エナの本名	ウルリカのアトリエ	第五章 2学期8周目后，需触发第一个友情事件
エナの武器	ウルリカのアトリエ	第六章 冬休み1周目后



哥特 ゴトー

①モテモテゴトーの秘密を暴け

返回工房用沛沛隆提供的“测谎仪”来了解哥特的真实想法，不过面对最后的结论，芙蕾丽卡只好承认哥特的魅力的确异于常人……



②ゴトーを追ってきた男

先前往“学生课”向士兵透露哥特的行踪，接着在“坏れかけの栈道”的深处帮助哥特将士兵推下栈道，让其忘记一段时间内发生的事情。

③ゴトーの正体を暴け

虽然芙蕾丽卡等人想办法弄到了哥特的玩偶，不过在返回工房准备拆开时却无意间启动了自爆装置，接下来的情况自然也是可想而知，巨大的爆炸将工房弄得一团糟，至少在短时间内芙蕾丽卡等人不会再拿自己的好奇心来做一些隐藏着未知风险的事情。

④ゴトーの爱に溺れる理事长

由于在之前的“学院祭”中哥特挺身而出帮了大忙，所以理事长开始对他展开了强烈的爱情攻势，而另一方面，为了不造成学院其他学生的困扰，沛沛隆和艾拉只好配合哥特在学院中大演“暧昧戏码”，并最终用“好人卡”彻底断了理事长的念头。



⑤ゴトー包围网

前往“ゴミ舍て场”从新的采集点获得“ガドクダケ”，接着返回工房与克罗亚对话调合出催眠药来阻止士兵的搜寻行动。分别前往两个剧情触发点，最后在“校庭”和三名士兵对话后让他们全部进入梦乡。

支线事件		
名称	触发地点	发生条件
ゴトーと犬	校庭	第三章 夏休み1周目后
日干し	教室栋/屋上	第六章 冬休み1周目后，需触发第三个友情事件
ぬいぐるみのモデル	ウルリカのアトリエ	第七章 3学期1周目后



莉莉娅 リリア

①リリアお 様の悩みごと

和莉莉娅一同前往”水の生きる森“在最深处会遭遇怪物的袭击，虽然按照常理推断接下来会发生“英雄救美”的老套故事，但由于维姆安排的怪物数量太多，最后两人只好“三十六计，走为上计”。

②新たな恋愛参謀

前往“坏れかけの桟道”会看到莉莉娅和布丁三郎约会的情景，而莉莉娅本以为利用男人的嫉妒心会让诺哲更看重自己，没想到中途杀出的怪物却打乱了一切的计划。挺身而出消灭掉怪物后莉莉娅无法接受再一次失败而哭了起来，而不知道如何安慰他的诺哲也只好默默地在身边陪着她。

③クロエの恋のおもじない

前往“时の游览船”从新的采集点获得“ブレイングラス”，接着返回工房将素材交给克罗亚开始制作“丰胸药”，不过经过上面的友情事件其实大家早已料到，克罗亚制作的药品果然又产生了新的副作用，将莉莉娅变成了布丁怪的模样，最后为了不被诺哲识破身分，她只好声称自己是迷路的布丁怪仓惶离开。

④おまじないの真の力

前往“水の生きる森”的深处得到调合解药的素材后，返回“ウルリカのアトリエ”与克罗亚对话得到解药。之后为了顺利让莉莉娅服下药剂，诺哲只好用“嘴对嘴”的方式来喂药，而终于变回正常状态的莉莉娅在看到诺哲的一瞬间才反应过来自己竟然一丝不挂……

⑤毕业までの思い出作り

前往“训练海域”的深处找到正在寻找诺哲的莉莉娅，消灭出现的怪物后成功解开两个人之间的心结，莉莉娅一直渴望的爱情终于如期地降临了。

支线事件

与莉莉娅相关的支线事件比较特殊，当玩家在“成长之书”上学习对应的能力后，在持有特定道具的情况下返回工房会强化之前已经学习的能力，所以建议大家优先完成它们。

强化前技能	所需道具	强化后技能
アイスアクセル	ゲルゴムの树液	ブリザードアクセル
コールドスイーツ	黒の燃液	フリーズスイーツ
レイニースピア	バニラシロップ	レイニーメガスピア
アイシクルキャノン	ブラッドインク	フローズンキャノン
グレイシャル	超纯水	グレイシエイション

名称	触发地点	发生条件
甘党	ロゼのアトリエ	第二章 1学期4周目后
ダイエット	ロゼのアトリエ	第四章 2学期1周目后，需触发上一个支线事件
汤たんぽ	下宿寮／食堂	第七章 3学期1周目后

艾特 エト

①心配な弟

前往“学びの桥”和艾特玩“捉迷藏”的游戏，但让人没想到的是，一旦被艾特抓到就会被毫不留情地打晕，由此也可以看出艾拉对姐姐的排斥也并非是毫无原因的……

②ぷにょの恋の物语

由于艾特偷偷跟踪普妮优发现她和自己的弟弟似乎很聊得来，所以为了维系自己和弟弟之间的感情，她在深夜趁大家不注意的时候将布丁三兄弟叫出来修理了一顿。第二天跟随普妮优前往剧情点找回布丁三兄弟，同时艾特也承认了自己冲动的行为，甚至还以“长辈”的身分要求大家不要再为难自己……

③美しき兄弟爱

来到“古びた石切り场”为艾拉寻找制造机械的新素材，调查两个采矿点后返回工房调合出有些奇怪的“机械零件”，接着艾特会趁芙蕾丽卡等人不在的时候偷偷溜进工房将零件安装到艾拉的机械上，不过最后却导致机械暴走将工房里面搞得一团糟……

④悲しみの绝缘宣言

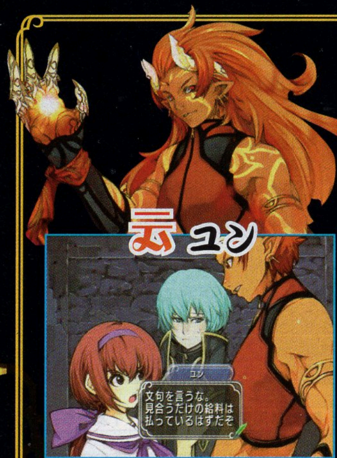
为了让艾拉对自己充满好感，艾特向大家询问讨他欢心的方法，之后会出现三种行动方案供玩家选择，但无论选择哪项，最后艾拉都会抢先来到工房希望赠送艾特礼物。眼看自己的计划被打乱，艾特显然不知道该怎么继续演下去，最后甚至语无伦次地说出“她和艾拉并不是姐弟关系”，把所有人都吓了一大跳。



⑤幼驯染争夺バトル勃发

为了让自己的学习生活不留下什么遗憾，艾特竟然决定和诺哲展开一场“爱的大逃亡”，前往剧情触发点会与莉莉娅派出的同伴发生强制战斗，赢得最后的胜利后艾特其实并没有将整件事情放在心上，倒是一直爱慕诺哲的莉莉娅无法接受败在情敌手上的事实。

支线事件		
名称	触发地点	发生条件
昔のロゼ	ロゼのアトリエ	第二章 1学期4周目后
游ぶ!	坏れかけの栈道	第三章 夏休み1周目后
エト先生	教室栋／普通科教室	第五章 2学期8周目后



①新参と古参の争い

前往“水の生きる森”沿路前进会遇到云，了解到他十分看重金钱的想法后，诺哲对隐藏在他背后的故事产生了更大的好奇心。

②お金が必要な理由

前往“水の生きる森”在钓鱼点获得“スチールロブスタ”后帮助云完成委托，或许云努力赚钱的动机并没有诺哲想的那么复杂，看来这次诺哲的确是“以小人之心度君子之腹”了。

③花は谁の手に

来到“坏れかけの栈道”的深处提供建议让云摘下红色的花朵，原来这是他准备送给某位女性的生日礼物，而且从之后的对话中诺哲也了解到，云努力赚钱的主要原因就是让这名女性过上幸福的生活。

④ユンの娘大暴れ

某天工房里来了一名找云的小女孩，不过别看她年纪小，嘴上可是一点都不饶人，很快就把学院里的不少人都得罪了一遍。最后跟着云找到小女孩并将其送回了家，才得知原来她是云上一任契约者的女儿，虽然现在云已经没有义务再照顾她，但他还是希望她能过上最好的生活。

⑤续・ユンの娘大暴れ

距上次的事件几周后，那名口无遮拦的小女孩又再次出现在了学院里。依次前往剧情触发点找到她，最后为了保证她的安全，莉莉娅决定让她在自己的卧室留宿一晚，第二天才在众人的护送下安全地离开。

支线事件		
名称	触发地点	发生条件
校长からの依赖	教员栋／教员室栋廊下	第二章 1学期4周目后
昔话	教室栋／屋上	第三章 夏休み1周目后
过保护	ロゼのアトリエ	完成第四个友情事件到触发第五个友情事件之间



普妮优 ぷによ

①狙われたぷによ

了解到布丁三兄弟为了抚养普妮优而不惜背上“叛徒”之名，大家都为它们的勇气和毅力表示肯定与感动，之后会与主动找上门的布丁族进行强制战斗，轻松获胜后它们扬言“一定会找布丁三兄弟报仇”便悻悻地离开了。



②悪ぷに诱拐事件！？

前往“地下下水道”的尽头与邪恶的布丁怪进行强制战斗，由于此战只有普妮优一人，所以要针对敌人的土属性弱点进攻，才能缩短战斗的时间。

③ぷに太郎の受难

前往“校庭”与所有同伴对话得知太郎的去向，接着前往“训练海域”再次与邪恶的布丁怪进行强制战斗，胜利后布丁三兄弟再次团结在了一起，今后不论诺哲遇到什么困难，它们都会毫不犹豫地出手相助。

④3兄弟、病に倒れる

前往“古びた石切り场”的采集点采取治疗“布丁感冒症”的药材，消灭掉死缠烂打的邪恶布丁怪后，返回学院的“保健室”成功治愈布丁三兄弟，并了解到普妮优其实是人类的真相。

⑤ぷに松一家の最后の战い

前往“时の游览船”沿路进行多场强制战斗后完成“布丁族认可仪式”，之后普妮优和诺哲都会得到由布丁族外交官颁发的“布丁族认可证”，并高兴地和布丁三兄弟再次重归于好，不再因为身分的不同而刻意疏远对方。



支线事件

名称	触发地点	发生条件
甘やかし	ロゼのアトリエ	第三章 夏休み1周目后
ぷにvsネコ	ロゼのアトリエ	第五章 2学期8周目后
续・ぷにvsネコ	ロゼのアトリエ	第七章 3学期1周目后

全支线任务攻略

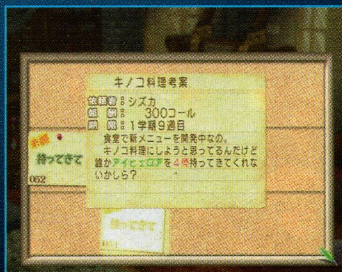
在“自由时间”调查“学生课”的留言板可以接受游戏中的支线任务，由于完成后不会推进时间，所以要达成角色的最大培养效率，建议玩家优先完成它们再触发其他角色的“友情事件”。同一章节出现的“支线任务”在一周目和二周目时会有差别，而且只有在继承记录的情况下才有可能完成二周目出现的全新任务，另外“调合类”任务中括号内的文字代表使用对应素材时转到的属性球颜色，“讨伐类”任务完成后与“管理栋／学生课”中的管理员对话即可领取报酬。

第二章

一周目限定

收集	キノコ料理考察
报酬	300コール

前往“水の生きる森”采集4个“アイヒエロア”交给学院“下宿寮／食堂”中的管理员。



调合	ヒットの仕掛け人
报酬	700コール

使用“水树の实”（红）、“苦ぶどう”（黄）和“なま水”（红）为材料，并选择“クロエ”为支援角色进行调合，将4个带有“スッキリした”(55～70)效果的“妖精さんの灵水”交给“校庭”中的商人。

讨伐	赏金首No.001
报酬	500コール

前往“水の生きる森”进行三连战，针对敌人的火属性弱点进攻非常轻松。

二周目限定

调合	龙ものまない
报酬	1500コール

使用“モーニンベリー”（绿）、“森の　”为材料，并选择“リリア”为支援角色进行调合，将4个带有“龙ものまない”（0～10）效果的“妖精さんの灵水”交给“校庭”中的商人。

讨伐	赏金首No.002
报酬	1000コール

前往“学びの桥”进行强制战斗，敌人的攻击以全体多段攻击为主，所以我方必须有足够的防御力才能确保进攻的节奏，胜利后获得新的配方书。

第三章

一周目限定

调合	食料保存の危机
报酬	1500コール

使用“ぷにぷに玉”(蓝)、“きよ水”(蓝)、“トーン”（蓝）为材料，并选择“クロエ”为支援角色进行调合，将4个带有“スッキリした”（60～70）效果的“保存液”交给“下宿寮／食堂”中的管理员。

调合	超难解パズル
报酬	1700コール

使用“古ぼけたネジ”(绿)、“齿车”(黄)、“さびついた齿车”（绿）为材料，并选择“ペペロン”为支援角色进行调合，将4个带有“カッコいい”(20～40)效果的“ル・メルーの齿车”交给“校庭”的商人。

59	赏金首No.003
报酬	1000コール

前往“古びた石切り场”进行强制战斗，敌人的攻击速度很快，配合杂兵的攻击对我方很有威胁。建议多使用风属性的攻击来进入“Unite模式”，之后抓准使用“支援防御”的时机就能大大减少伤害，胜利后获得新的配方书。

收集	度胸试し
报酬	900コール

收集10个“苦ぶどう”（可以在购买部购买或从“水の生きる森”的采集点收集）交给“教室栋／屋上”的学生。

60	赏金首No.004
报酬	1000コール

前往“资料馆”进行强制战斗，敌人的单体攻击威力较大，所以一定要确保后方有同伴能够使用“支援防御”才能确保前卫队员的安全。将其HP削减到一定程度后它会使用回复技能，所以要做好长期战的准备，胜利后获得新的配方书。



二周目限定

调合	あの人に一笔
报酬	1500コール

使用“黑い粉”（绿）、“炎の赤土”（红）和“なま水”（蓝）为材料，并选择“ユン”为支援角色进行调合，将1个带有“王室专用”（81～89）效果的“魔法のインク”交给“管理栋／购买部”的女性售货员。

调合	趣味の材料
报酬	2000コール

使用“ブラッドクレイ”（蓝）和“なま水”（红）为材料，并选择“リリア”为支援角色进行调合，将1个带有“固い”（7～15）效果的“魔法の粘土”交给“管理栋／购买部”的男性售货员。

讨伐	赏金首No.005
报酬	2000コール

前往“水の生きる森”进行四连战，最后的BOSS会使用很多附带异常状态的全体攻击，所以要准备足够的“キュアポット”来应对，另外如果在装备上附带了“ナイトメア”魔法，在战斗中使用可以有效牵制敌人的行动，为我方进攻争取到更多的机会。

讨伐	赏金首No.006
报酬	2000コール

前往“古びた石切り场”进行强制战斗，敌人连续六次攻击的时间型技能对我方威胁很大，所以出战的角色最好都能在装备上附加“物理攻击一定几率无效”的从属效果，胜利后获得“物理攻击力の实”。

Mana-Khemia 2

第四章

一周目限定

调合	食堂の火力不足
报酬	3400コール

使用"カーボン岩石"(黄)和"魔法の土"(蓝)为材料,并选择"ペペロン"为支援角色进行调合,将4个带有"干いた"(20～35)效果的"黑い粉"交给"下宿寮/食堂"的管理员。

讨伐	赏金首No.007
报酬	2000コール

前往"坏れかけの栈道"进行强制战斗,利用敌人火属性的弱点尽快进入"Unite模式",胜利后获得"常若のリング"。

讨伐	赏金首No.008
报酬	2000コール

前往"训练海域"进行强制战斗,由于BOSS拥有物理耐性,所以只有芙蕾丽卡和克罗丝的普通攻击才能对其造成有效的伤害。一起出现的杂兵拥有风属性的弱点,使用"サンダーレイン"魔法是进入"Unite模式"的最佳方案,胜利后获得"久远の桃"。

二周目限定

调合	雕刻の材料
报酬	1700コール

使用"ル・メルーの歯车"(黄)、"真空雷管"(绿)和"アイヒェ"(黄)为材料,并选择"リリア"为支援角色进行调合,将1个带有"精密な"(82～88)效果的"ギアボックス"交给"管理栋/购买部"的男性售货员。

调合	ヒミツの依赖
报酬	2700コール

使用"地底湖の溜まり"(黄)、"ヤバ风船"(蓝)和"黑い粉"(红)为材料,并选择"ユン"为支援角色进行调合,将2个带有"トロトロした"(0～6)效果的"黑い溶液"交给"管理栋/保健室"的老师。

收集	アタリがみたい
报酬	4000コール

前往"资料馆"收集6个"フリーズドロップ"交给"管理栋/购买部"的女性售货员。

调合	丝扫除
报酬	3500コール

使用"黑い溶液"(黄)、"ブラッドローズ"(红)和"マンドラの根"(蓝)为材料,并选择"エナ"为支援角色进行调合,将4个带有"细い"(65～80)效果的"ベジファイバー"交给"校庭"的商人。



讨伐	赏金首No.009
报酬	2500コール

前往"训练海域"进行强制战斗,BOSS召唤出的"苍炎のマナ"拥有光属性的弱点,所以使用诺哲的攻击技能可以快速削减其体力。如果看到敌人使用蓄力攻击后一定要使用"支援防御"来抵挡,不然很有可能被接下来魔法追击致死,胜利后获得"魔法攻击力の实"和"常若のリング"。

讨伐	赏金首No.010
报酬	2500コール

前往"坏れかけの栈道"进行强制战斗,战斗中两名敌人各自拥有物理和魔法的耐性,所以要选择对应的角色来进攻才能有效累积"Unite槽",胜利后获得"物理防御力の实"和"久远の桃"。

第五章



一周目限定

收集	新キノコ料理
报酬	5400コール

前往"地下下水道"采集10个"ヤドクダケ"交给"下宿寮/食堂"的管理员。

调合	激辛度胸试し
报酬	3100コール

使用"黄金のハーブ"(黄)、"ラディッシュ"(蓝)和"マンドラの根"(黄)为材料,并选择"ペペロン"为支援角色进行调合,将1个带有"ザラザラした"(20～30)效果的"インヘルスパイス"交给"教室栋/屋上"的学生。

调合	あの柔らかさを
报酬	6300コール

使用"ジョロウグモの丝"(蓝)、"褐色の地下水"(黄)和"ホッフェン"(绿)为材料,并选择"ペペロン"为支援角色进行调合,将1个带有"一级の"(70～100)效果的"シルキィクロス"交给"管理栋/购买部"的女性售货员。

讨伐	赏金首No.011
报酬	2500コール

前往"古びた石切り场"的指定地点进行强制战斗,合理利用杂兵的水属性弱点可以很快进入"Unite模式",胜利后获得"物理攻击力の实"。

讨伐	赏金首No.011
报酬	2500コール

前往"古びた石切り场"的指定地点进行强制战斗,合理利用杂兵的水属性弱点可以很快进入"Unite模式",胜利后获得"物理攻击力の实"。

讨伐	赏金首No.012
报酬	2500コール

前往"时の游览船"进行三连战,最后和BOSS一起出现的杂兵物理攻击力非常恐怖,建议先逐个击破再对付最后的BOSS。敌人的偶尔发动蓄力攻击附带"封印特技"的效果,一定要及时解除,胜利后获得"魔法攻击力の实"。



二周目限定



讨伐	赏金首No.013
报酬	4000コール

前往"时の游览船"进行强制战斗,由于敌人在受到魔法攻击时会使用强力光魔法反击,所以我方的魔法型角色还是专心回复比较稳妥。敌人的蓄力攻击附带"睡眠"的效果,及时解除后在"Unite模式"中多使用支援攻击就能消灭掉它,胜利后获得"魔法防御力の实"。

调合	ぬくもりが重要?
报酬	1000コール

使用"炎の赤土"(红)、"ソウルブラッド"(红)为材料,并选择"ユン"为支援角色进行调合,将1个带有"一级の"(73～78)效果的"ブラッドクレイ"交给"管理栋/购买部"的女性售货员。

调合	龙ものまないシリーズ
报酬	5000コール

使用"产业废弃物"(红)、"褐色の地下水"(蓝)和"ヤドクダケ"(黄)为材料,并选择"リリア"为支援角色进行调合,将4个带有"龙も饮まない"(10～15)效果的"エルメルチルチル"交给"校庭"的商人。

讨伐	赏金首No.014
报酬	4000コール

前往"地下下水道"进行强制三连战,最后登场的BOSS会使用威力巨大的陨石魔法,所以看到时间卡片即将到达行动阶段时一定要使用"防御"来减轻伤害。如果出现伤亡就要尽快使用复活道具来保证我方的进攻,胜利后获得"速度の实"。

第六章

一周目限定

调合	金の棒を
报酬	5200コール

使用"炼金钢"(黄)、"辉きの白砂"(蓝)和"黑い溶液"(黄)为材料,并选择"ペペロン"为支援角色进行调合,将1个带有"カッコいい"(75～100)效果的"ゴールドシャフト"交给"教室栋/屋上"的学生。

调合	お呪いグッツ
报酬	10500コール

使用"マンドラの根"(黄)、"岩カシチップ"(蓝)和"地底湖の溜まり"(黄)为材料,并选择"ペペロン"为支援角色进行调合,调合出1个带有"无价值"(0～25)效果的"アンヘル咒染纸"交给"校庭"的商人。

讨伐	赏金首No.015
报酬	4000コール

前往"资料馆"进行强制战斗,如果之前给克罗丝装备上附带"死灵に有效"(0～35)效果的"お呪い应用书",那么解决敌人会非常轻松,胜利后获得"久远の桃"。

收集	新メニュー鱼介!
报酬	9600コール

前往"时の游览船"收集10个"マグクイーン"交给"下宿寮/食堂"的管理员。

讨伐	赏金首No.016
报酬	4000コール

前往"水の生きる森"进行强制战斗,三名敌人全部使用多段攻击,所以为了不被打成"眩晕状态",一定要及时使用"支援防御"将前卫同伴换下场。针对剑精コダチ(风)、树精コダマ(火)的弱点解决它们只是时间的问题,胜利后获得新的配方书。



二周目限定

调合	雕刻に武器を
报酬	2000コール

使用"黑の燃液"(绿)、"カノーネ结晶"(红)、"黑い粉"(红)为材料,并选择"リリア"为支援角色进行调合,将1个带有"派手な"(72～76)效果的"ブロージョン"交给"管理栋/购买部"的男性售货员。

调合	授业の教材よ
报酬	1800コール

使用"产业废弃物"(红)、"ヤバ风船"(红,需配合使用云的"火力增强"技能)、"ジョロウグモの丝"(黄)为材料,并选择"ユン"为支援角色进行调合,将1个带有"纯度が高い"(10～15)效果的"毒ツボ"交给"教员栋/ミランダ先生の部屋"中的老师。

讨伐	赏金首No.017
报酬	5000コール

前往"资料馆"进行强制战斗,由于"万能の盾"会给同伴增加属性防御力,所以战斗中要优先掉它,胜利后获得"常若のリング"和"久远の桃"。

讨伐	赏金首No.018
报酬	5000コール

前往"学びの桥"进行强制战斗,多注意敌人的时间型攻击即可,胜利后获得"物理防御力の实"。



第七章

一周目限定

收集	バレンタイン
报酬	12000 コール

前往任意迷宫使用对应的技能从敌人处收集到10个"アインクルチョコ"交给"下宿寮／食堂"的管理员(推荐"ゴミ舍て场"中トイゴースト、炼金装炮兵、マッドプラウニー这三种敌人)。

调合	うそつき娘に仕返し
报酬	7700 コール

使用"辉きの白砂"(红)、"ガラスの欠片"(绿)、"クロム水晶"(黄)为材料,并选择"エナ"为支援角色进行调合,将1个带有"一级の"(80～100)效果的"真实の瞳"交给"管理栋／购买部"的女性售货员。

调合	リサイクルブーム!
报酬	12600 コール

使用"ガラクタ"(黄)、"さびついた齿车"(绿)、"古ぼけたネジ"(绿)为材料,并选择"ユン"为支援角色进行调合,将1个带有"カッコいい"(80～90)效果的"リサイクルギア"交给"校庭"的商人。

讨伐	赏金首 No.019
报酬	5000 コール

前往"ゴミ舍て场"进行强制战斗,敌人的物理防御力极高,所以只有使用风属性魔法才能对其造成较大的伤害。濒死时它会使用特技连续行动三次,撑过这轮攻击后除了尽快回复,还需要抓紧时间持续进攻,不然待其召唤出杂兵,战斗的形势就会更加严峻,胜利后获得新的配方书。

讨伐	赏金首 No.020
报酬	5000 コール

前往"地下下水道"进行强制战斗,敌人惟一的直线攻击可以使用"支援防御"效果为全体的角色轻松应对,胜利后获得"速度の实"。



二周目限定

调合	ゆんどうなんだよ
报酬	5000 コール

使用"リサイクルギア"(红)、"カノーネ结晶"(红)、"ギアボックス"(绿)为材料,并选择"ユン"为支援角色进行调合,将1个带有"カッコいい"(87～90)效果的"自动发火装置"交给"管理栋／保健室"的老师。

调合	永久机关
报酬	8000 コール

使用"メッキなネジ"(红)、"ガラクタ"(蓝)、"ル・メルーの齿车"(黄)为材料,并选择"ユン"为支援角色进行调合,将1个带有"精密な"(74～77)效果的"永久ゼンマイ"交给"管理栋／购买部"的男性售货员。

讨伐	赏金首 No.021
报酬	6000 コール

前往"ゴミ舍て场"进行强制战斗,敌人的特技会附带"减速"的效果,如果不使用"キュアポット"解除的话,经常会出现遭遇连续攻击的情况。如果事先让诺哲学会了"特攻:マナ"的被动能力,那么使用普通攻击就能轻松进入"Unite 模式",胜利后获得"久远の桃"。

讨伐	赏金首 No.022
报酬	6000 コール

前往"古びた石切り场"进行强制战斗,敌人的攻击以附加"睡眠和中毒状态"为主,所以除了准备足够的回复道具,高防御的装备也显得尤为重要。有效利用敌人的火属性弱点可以快速削减其体力,胜利后获得"常若のリング"。

第八章

一周目限定

调合	夏需要!
报酬	10700 コール

使用"永久ゼンマイ"(黄)、"树冰结晶"(红)、"清流ゴケ"(蓝)为材料,并选择"エナ"为支援角色进行调合,将2个带有"精密な"(85～95)效果的"クールストン"交给"校庭"的商人。

讨伐	赏金首 No.024
报酬	7500 コール

前往"冬风の雪山"进行强制战斗,让艾拉使用"インターセプター改"技能抵消敌人的时间型攻击,其余同伴则利用它们的火属性弱点猛攻,胜利后获得"魔法攻击力の实"。

讨伐	赏金首 No.023
报酬	7500 コール

前往"海底遗迹"进行强制战斗,如果已经让哥特学会"特攻:龙"的被动技能,那么战斗会相当轻松,胜利后获得新的配方书。

收集	不良の携带武器
报酬	15500 コール

前往"永久冻峰"采集10个"うにゅう"交给"教室栋／屋上"的学生。

调合	旅の安全のお守り
报酬	14000 コール

使用"ロングシャフト"(蓝)、"青色钢"(红)、"辉きの白砂"(红)为材料,并选择"クロエ"为支援角色进行调合,将1个带有"艺术的な"(0～15)效果的"不思议なリング"交给"管理栋／购买部"的女性售货员。



二周目限定



调合	授业の教材?

使用"谜の宝石の原石"(红)、"褐色の地下水"(黄)和"ベークル圣纹纸"(黄)为材料,并选择"ユン"为支援角色进行调合,将2个带有"格が违う"(90～92)效果的"白色钢"交给"教员栋／ミランダ先生の部屋"中的老师。

调合	食堂の温度计
报酬	10000 コール

使用"冻らずの雪水"(黄)、"地底湖の溜まり"(蓝)和"メタガラスシード"(绿)为材料,并选择"ぷによ"为支援角色进行调合,将1个带有"三流品"(28～30)效果的"ガリレーの温度计"交给"下宿寮／食堂"的管理员。

讨伐	赏金首 No.026
报酬	14000 コール

前往"时の游览船"进行强制战斗,敌人的弱点为水,所以利用莉莉娅的专用特技可以对其造成很大的伤害,胜利后获得"魔法攻击力の实"。

讨伐	赏金首 No.025
报酬	14000 コール

前往"ゴミ舍て场"进行强制战斗,敌人的单体攻击仍然非常强力,所以要多使用"支援防御"来减轻伤害。如果事先让普妮优学会了"太郎の严しさ"的被动技能,那么在战斗中发动全体魔法会出现两次效果,进攻效率大大提高,胜利后获得"物理攻击力の实"和"速度の实"。

番外篇

二周目限定



收集	毕业料理
报酬	20000 コール

前往"龙の墓场"收集4个"黄金の肉"交给"下宿寮／食堂"的管理员。

讨伐	赏金首 No.27
报酬	10000 コール

前往"龙の墓场"进行强制战斗,敌人的蓄力攻击威力极高,如果在装备上附加"魔法攻击一定几率无效"的能力,那么可以博运气撑过去,不然就只能使用复活道具来保证战力,胜利后获得"物理防御力の实"。

讨伐	赏金首 No.28
报酬	10000 コール

前往"海底遗迹"进行强制战斗,敌人的行动速度非常快,而且所有的特技都会附带异常状态,所以事先让普妮优使用"ぷにバリアー"技能来防御比较稳妥,胜利后获得"魔法防御力の实"。

讨伐	赏金首 No.29
报酬	10000 コール

前往"风吹き高原"进行强制战斗,敌人一开始会有双重抗性,只能使用攻击慢慢磨,将其HP削减到一定程度后它会转换战斗形态,并取消一种抗性,之后只要针对这个弱点进攻就能快速削减其体力,胜利后获得"速度の实"。

调合	心の模样
报酬	15000 コール

使用"悠久の原水"(蓝)、"光の泪"(蓝)、"谜の宝石の原石"(绿)为材料,并选择"リリア"为支援角色进行调合,将1个带有"イイ仕事"(90～100)效果的"ブルークリスタル"交给"教员栋／ミランダ先生の部屋"中的老师。

调合	占い道具
报酬	18000 コール

使用"プリズマ晶石"(绿)、"フェアリーダスト"(黄)、"メタガラスシート"(黄)为材料,并选择"リリア"为支援角色进行调合,将1个带有"艺术的な"(10～20)效果的"星の结晶"交给"管理栋／购买部"的女性售货员。

调合	超高级品ブーム!
报酬	20000 コール

使用"クリスファイバー"(黄)、"超纯水"(蓝)、"ブロンドルート"(黄)为材料,并选择"リリア"为支援角色进行调合,将2个带有"王宫专用"(81～91)效果的"プラチナクロス"交给"校庭"的商人。

调合	校长からの挑战
报酬	35000 コール

选择"ゴトー"为支援角色进行调合,反复使用"ゴトーキャンセル"和"キャンブルスター"技能让放入第一个素材后的以太值为71或72,接着使用"ゴトープライド"技能并转到无色的属性球得到成品,最后将1个带有"高价な"(84～85)效果的"金"交给"教员栋／ゼップル校长の部屋"中的校长。

调合	最后の度胸试し
报酬	18000 コール

使用"冻らずの雪水"(蓝)、"干燥ユウバナ"(绿)、"清流ゴケ"(蓝)为材料,并选择"リリア"为支援角色进行调合,将1个带有"至极の味"(92～93)效果的"超纯水"交给"教室栋／屋上"的学生。

调合	雕刻に命を
报酬	25000 コール

使用"龙气黑土"(黄)、"森の雫"(蓝)、"黄昏の木の实"(黄)为材料,并选择"エナ"为支援角色进行调合,将1个带有"固い"(22～23)效果的"原初の土"交给"管理栋／购买部"的男性售货员。



syphonfilter DARK MIRROR

《虹吸战士 黑镜》其实是一款掌机PSP上的作品，正因为它在掌机上的好评，所以SCE美国才决定将游戏逆移植到PS2上，使得拥有PS2的玩家也能体验到这款战术谍报题材的经典作品。游戏依然还是由Gabe Logan担当主角，这次和拍档Lian Xing潜入阿拉斯加的炼油厂，在保护炼油厂不被破坏的情况下将恐怖组织铲除，并把恐怖份子手中的生化武器“黑镜”摧毁。

文 阳光成员 峰中幻想

虹吸战士 黑镜	SCE	动作射击
PS2 Syphon Filter：Dark Mirror		美版
2007年9月18日	1人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上



操作简介

游戏分为两种设置，“Standard”是默认的标准操作方式，“Advanced”则是左右摇杆互换的操作方式，根据玩家习惯选择适合自己的设置，那样才能够在游戏当中发挥出自己应有的水平。PS2版本比起PSP的操作有了一定变化，由于PS2可以使用右摇杆来调整视角，操作起来更加得心应手。

左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
△	攀爬/拾获地面的物品/使用各种辅助道具
□	与NPC互动
○	–
×	蹲下/站立
START	游戏暂停进入菜单画面
SELECT	–
L1	瞄准
L2	靠墙
R1	射击
R2	子弹上膛
↑	使用狙击枪时放大目镜
←	切换装备
→	切换武器
↓	使用狙击枪时缩小目镜

单人模式菜单介绍

TRAINNING MODE 训练模式。第一次接触《虹吸战士》的玩家可以先在这里熟悉基本的操作，老玩家也应该在这里多玩几次，因为这里有隐藏武器可以获得。

STORT MODE 故事模式。根据游戏剧情的发展，可以在“任务模式”中出现各个关卡。

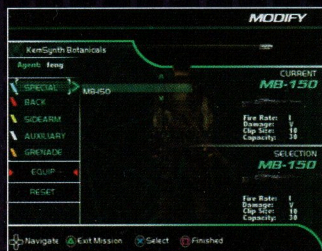
MISSION MODE 任务模式。这里可以任意选择玩过的关卡，并且武器也不再受到限制，自由搭配武器和装备。

CAREER RATING 生涯等级。根据玩家在游戏中完成关卡后的评价，达到一定数值后可以使用新武器。

LOCKED FILES 隐藏文件。收集关卡里的三个隐藏证物，便可以逐渐打开与游戏有关的原画、过场动画、音乐等等奖励。

战斗实用技术

武器篇 游戏中将打倒敌人后，能够把敌人的武器据为己有，而武器的弹药可以通过在关卡里的弹药箱里补给，或者在敌人尸体旁边拾获某些武器弹药。当完成故事模式下的每一章后，下一章开始时武器会重新默认为消声手枪和狙击枪，所以每关当得到强劲的武器时，应该充分利用它们消灭敌人。当达成某些条件时拿到的一些隐藏武器，这些武器只能在任务模式下使用。





技巧篇 当场景中出现NPC的时候，要按“□”与NPC互动解决谜题，在一些紧急情况下还要保护NPC的安全。当主角从高处落下时，一直按住“×”键落地做出翻滚的动作，这样可以减少伤血的程度，下楼梯的时候也可以按住“×”会快速滑落到地面。右边用蓝色显示的槽是指身上防弹衣的耐力值，红色显示的槽是主角的体力值，当两条槽都消耗完主角就会身亡。

系统篇 游戏开始时玩家可以从EASY、NORMAL和HARD选择其一，难度之间的区别不是很大，但HARD难度下是不会有地图显示的，要注意。画面左下角的小地图会显示出敌人位置，并且还会提示玩家离目的地还有多少距离等等，方便玩家不会迷路。游戏有自动存档功能，只要玩家在关卡过了某段情节，出现“CHECK POINT”的字样，主角如果不幸身亡后就可以从这里直接开始。PS2版本取消了自动瞄准系统，对付敌人时就更加考验玩家的射击技术了。



训练任务关卡

TRAINING 1：Basic Movement

这关是让玩家熟悉游戏的移动操作。一开始沿着地面的箭头穿过几个箱子，从箱子边缘落到地面，会有剧情详细指示，接着按方向键“←”使用“EDSU goggles（红外线探测仪）”，看见一个箱子上有个机关，此时要用枪射击打开铁门继续前进。来到一房门前，再次按“←”使用“NV goggles（夜视镜）”在附近的一个洞窟里看到“989”三个数字，把数字输入房门旁边的仪器，打开房门后进去里面漆黑一片，这里要用夜视镜找到出路。外面要用RTL滑过铁丝网，爬楼梯上二楼，一直走到尽头就能完成任务。



P.S.在1分35秒内完成该关卡，便可以得到隐藏武器SP-57。按照地面提示的箭头行走是不可能在这么短时间内完成，其实关卡中有两处比较隐蔽的RTL，第一个在本关开始时，越过一小箱子往右边攀过大箱子，这时要左转有地方可以往上爬，到达集装箱的顶端会发现有RTL。另外一个在关卡第二处需要蹲下钻过的小洞，先不要钻进去，往前走右拐会来到，会见到搭好的箱子上面有RTL。



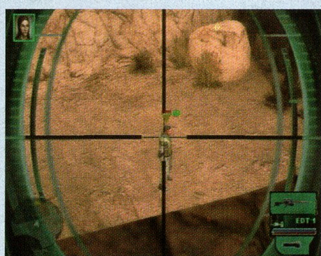
TRAINING 2 : Basic Combat

本关是让玩家熟悉游戏的战斗技巧。开始在装备箱里拿到把消声手枪，装备上手枪后在三个箱子旁蹲下，此时会出现三个靶子，全部命中后利用正中间的集装箱作为靠背，慢慢移动把两边的人形靶子击倒，接着蹲下靠在小箱向不远处集装箱的上方将人形靶子击中即可。紧接着是枪支实战训练，敌人从四面八方蜂拥而来，利用L1键放大瞄准逐一把敌人解决，完了后是徒手训练，对付敌人时正面挥拳攻击是肘击，在敌人身后是使用锁喉技，敌人蹲下时是用脚踹。之后的训练要先按“→”再按“R1”键换出电磁枪，把面前的敌人电倒后，同样按刚才的方法换出匕首，将最后一名敌人解决后就可以完成任务。

P.S.只要在3分钟内通过此关卡就能拿到隐藏武器FAMAS。

TRAINING 3 : MB-150 Rifle and Darts

本关是让玩家熟悉狙击的使用方法。开始听完介绍后装备狙击枪，按“□”开始正式训练，此时会出现三个靶子，一个在正前方的山洞里；一个在左边的山崖上；一个在山崖下面的木箱上，玩家要往左边移动才能看到这个靶子。打完三个靶子后，按“→”再按“×”键更换成EDT（电磁弹），射中敌人后再按“R1”可以直接把敌人电死。继续用同样的方法换成X34（毒气弹），接着用一枚毒气弹将两名敌人一起毒倒。最后换成EXP（爆弹），等四名敌人聚到一块的时候再来引爆，任务就这样完成了。



P.S.在不浪费一发子弹的情况下，通过本关后即可获得隐藏武器UNP.45。

故事模式流程攻略

Episode 1: Fire and Ice

Part : 1 Insertion Point Alpha

开始在附近的墙上可以找到一个医药包，有个人质突然出现，但被远处的敌人用狙击枪击毙倒在地上，此时有个家伙会上前检查尸体，玩家可以从后面偷袭他，把地面的敌人清理完后，换狙击枪把躲在远处高台上的敌人解决，然后在人质尸体上



可以取得一张安全密码卡。从左边的小路前进，路上会不断有敌人出现，离远可以用狙击枪一一击倒他们，在一扇铁丝网前使用EDSU红外线探测到一个机关，打开铁门从塔的底层一路杀敌攀爬到最高处，此时发生剧情，接着只有十几秒钟的时间去关掉喷火机关。之后是用狙击枪保护Lian Xing的情节，首先把敌人清理掉，再按“□”键与Lian Xing互动，让她拿到东西后回到原来的地方打开AZL，主角滑到对面平台上就过关。

P.S. 隐藏证物1 关卡刚开始解决完敌人后，右上位置有处铁丝网旁边有个油桶，射击引爆后会出现一条新的道路，干掉里面的敌人左转，有条楼梯爬到上面发现有RTL，滑到对面的平台，用之前获得的安全密码卡打开门，房间一片黑暗要使用夜视镜，里面有医药包、手雷、隐藏证物、霰弹枪。

隐藏证物2 取得隐藏证物1后用RTL滑回原先的地方，绕到旁边一直沿着楼梯到达最高一层，在尸体上可以找到一份隐藏证物。

隐藏证物3 在打开铁门后，塔的底层墙角边轻易就能看到。

隐藏证物1



隐藏证物2

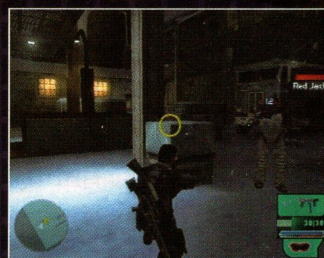


隐藏证物3



Part:2 Red Jack

本关开始先用狙击把远处的敌人干掉，利用RTL到对面平台，但脚还没落地敌人就出现了，此时在RTL上用单手武器可以将他解决，一路走进电脑室，来到电脑前发现启动不了，用EDSU红外线探测机关在旁边储物柜里，打开机关启动电脑。操作完毕后，一批敌人冲了进来，把屋里的桌子踢倒作为掩体清理完，下楼梯到地面用附近的重机枪歼灭所有敌人后开启升降机，BOSS人物Red Jack出现，利用木箱绕到BOSS身后射击他的燃料罐，可以直接秒杀BOSS过关！



P.S. 隐藏证物1 本关开始左边有条楼梯可以下到地面，沿着墙边往左走有处破烂的铁丝网，这里攀爬墙上的钢管到里面，调查那具尸体获得一张密码卡和一件隐藏证物。

隐藏证物2 在开始的地方用RTL到对面平台，沿着路走到尽头有个医药包和隐藏证物。

隐藏证物3 在地面升降机旁边的一个房间里，需要用密码卡打开房门。

隐藏证物1



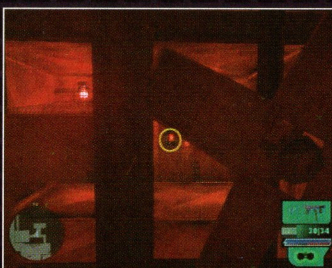
隐藏证物2



隐藏证物3



Part 3: Finding Freeman



坐升降机来到地下基地，先把在维修电路的敌人干掉，然后使用RTL穿过三个喷火口，通道尽头的右边有个通风口，用EDSU红外线探测到机关所在，钻进通风口走到尽头射击远处的开关把喷火口关闭，落地后进入左边的通风口。通风口左边有两个风扇，射击风扇后的开关继续前进，在大厅里有多名敌人，清理干净后在敌人身上找到一枚钥匙，走入尽头的电梯顺利过关。

P.S. 隐藏证物1 通过第一个通风口，在喷火口的旁边可以发现隐藏证物，还有一张印有“938”字样的纸条。

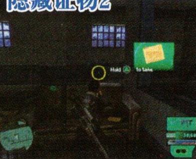
隐藏证物2 来到大厅把敌人全灭，在沙发上找到一份隐藏证物。

隐藏证物3 在大厅的一个上了密码锁的储物柜里，需要输入之前获得的密码“938”。

隐藏证物1



隐藏证物2



隐藏证物3



Part 4: A Man Without Power

一打开电梯门就有场恶战，把敌人解决后射击远处的开关关闭喷火口，此时有大批敌人出现，在远处用狙击逐一击破是个不错的办法。用RTL到达对面爬上楼梯，见到一人质被敌人挟持，消灭敌人后进入房内，这里一路上没电力供应，道路都比较黑暗要多使用夜视镜。来到人质所在的地方，主角要打开机关帮助恢复电力，做好一切准备工作后，当人质说“one！ two！ three！”时要和他同时一起按开关，之后就完成任务过关。



P.S. **隐藏证物1** 一出电梯左边的墙角处，有隐藏证物和一件防弹衣。

隐藏证物2 在有燃炉的房间里，先在右边通道射击把对面喷火的地方关掉，然后用RTL滑到对面，路的尽头有具尸体，调查后获得隐藏证物。

隐藏证物3 在燃炉的房间尽头有条楼梯先不要上去，左边有条暗道需要用夜视镜，里面可以找到一份隐藏证物。


隐藏证物1


隐藏证物2


隐藏证物3

Part5:Freeman's File

面前桌面上有台对讲机，玩家先过去应答下，之后与电工一起行动，路上要保护好电工的安全，先把他安置好，清理完敌人后再呼叫他一块走。玩家带着电工上楼把挂在墙上的画挪开，依照电工的提示输入密码"541"，打开机关的同时还获得一支威力不俗的手枪。此时返回到那扇紧锁的密码门前，让电工上前去打开，进去来到计算机房，桌上的电脑又启动不了，主角把电工送到天花板上，这时要打开"IR goggles(生命探测仪)"看清楚他的行动，按照电工所在的位置给出提示，玩家要在相应地方打开电源，一共有三处，全部完成后有敌人在天花板上袭击电工，通过生命探测仪可以轻松把他们解决，剧情后继续前进。进入密码门里面左边有个开关，按下后在电工的帮助下主角从通风口离开，任务结束。



P.S. **隐藏证物1** 在需要掌纹启动的密码门前旁边，靠近左边的柜子里可以找到隐藏证物。

隐藏证物2 和电工一起进入第一扇密码门后向左转，打开夜视镜就能看到隐藏证物放在架子上。

隐藏证物3 电工从天花板下来后，打开密码门会遇到两名敌人，此时不要把漏气的管道引爆，因为管道附近有隐藏证物，一旦爆炸就不能拾获了。


隐藏证物1

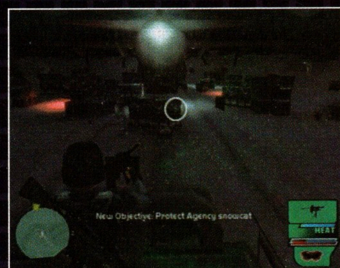

隐藏证物2


隐藏证物3

Episode 2: Blood and Oil

Part 1:Under NORAD's Nose

这关是控制女主角Lian Xing，开始在远处瞄准机会把敌人先解决掉，然后换上"EDSU goggles(红外线探测仪)"，在箱子上搜索三个硬盘，每搜到一个就会有敌人出现，将敌人全部消灭后会发生事件。走到飞机尾部，干掉敌人获得一张钥匙卡，进入机舱内部使用电脑，敌人会从天窗射击，解决了之后爬上飞机顶部，在指定的位置安装好C4炸药，敌人装甲车赶到并且有人爬上机顶攻击Lian Xing，把敌人全灭后去占据那台装甲车，用重机枪将大批敌人扫射完毕，飞机被炸毁完成任务。



P.S. **隐藏证物1** 在机头左边的一块岩石后面，最好使用红外线探测仪才能够看得清楚些。

隐藏证物2+3 到飞机的顶部时，装备"EDSU goggles(红外线探测仪)"会发现机翼两旁会有两处隐藏的地方，里面就放置着隐藏证物。

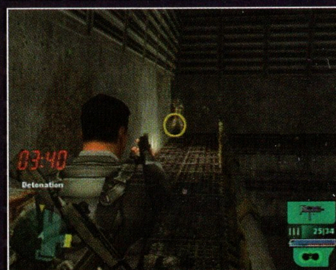

隐藏证物1


隐藏证物2


隐藏证物3

Part 2:Security Section D'

镜头回到Gabe Logan这边，打开门将敌人干掉，通道上会有不少激光地雷，这里要使用"EDSU goggles(红外线探测仪)"找出地雷的引爆开关，离远用枪射击解除危险，一路经过重重机关的通道，最后进入一条通风口里，透过正在旋转的风扇射击外面的敌人和机关，接着继续前进，一走出通风口就会有事件。限定3分59秒内关掉机关，途中会有不少激光地雷，要多使用红外线仪器探测清楚位置，下到最底层把碍事的敌人清理完后爬上楼梯，按下开关剧情后结束任务。

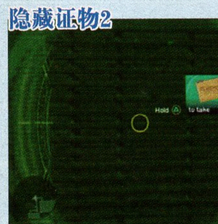



隐藏证物1

P.S. **隐藏证物1** 走到通道外面时，有数个箱子叠在一起的地方，一直攀爬到最高处就能发现隐藏证物。

隐藏证物2 在通风口的尽头可以找到隐藏证物，要注意如果爬的过程中先把左边敌人和机关打开的话，那么这证物就会拿不到了。

隐藏证物3 在限定的时间内，到了最底层一直往前走，走到边缘时要慢慢挪动，让主角掉下去时刚好扶住边缘，向右爬到平台上有隐藏证物。


隐藏证物2


隐藏证物3

Part 3:Kreisler's Garden

本关开始就有限制时间，先打开墙角的通风口，钻进去会来到毒气弥漫的房间，立即去房间一楼启动电脑打开抽风系统，然后用"EDSU goggles(红外线探测仪)"在天花板找到四个排气口，把它们一一打开后接着再次操作旁边的电脑毒气就会散去。上2楼赶紧救人质，但他依然是难逃一死，因为会突然出现两名敌人，在他们的尸体可以发现一张密码卡，房间里还能找到一枚钥匙。下楼梯走出房间，利用激光地雷把敌人干掉，坐电梯到达下层，当电梯停下后要立即走出去，否则会和电梯一起坠毁。

通道的转弯处遇到喷火兵，之后来到室内花园，要注意这里的激光地雷，左边下楼梯的位置就有一个，先把躲在二楼的敌人清理干净，然后用掌纹打开房门，但敌人这时出现并且启动了花园喷水系统，严重阻碍了玩家的视野，全灭之后进入电脑控制室，操作电脑后又有一群敌人冲了进来，利用窗户做掩体逐渐把他们解决便可以完成任务。



P.S. 隐藏证物1 在毒气房间电脑的旁边可以找到。

隐藏证物2 走下电梯后，在右边的一个房间里。

隐藏证物3 来到室内花园，在左边草丛的一条小道上。


隐藏证物1


隐藏证物2


隐藏证物3

Part 4:Freeman's Answer

与Lian Xing一起杀出重围，首先靠在栏杆边做好掩护，然后找准机会消灭敌人，按"囗"键可以让Lian Xing吸引敌人火力，此时把机枪手干掉，用RTL滑到对面的平台爬楼梯下楼，一路杀敌前进，用"EDSU goggles(红外线探测仪)"找到铁丝网门的锁头，走到一条楼梯处时要做好BOSS战的准备。这里暂时先不要攻击BOSS，要让Lian Xing掩护主角，玩家装备好红外线探测仪去找周围的五个炸弹引爆装置，全部拆除完毕后再与BOSS交火，胜利后任务完成。



P.S. 隐藏证物1 一开始全灭敌人后，从左边用RTL滑到平台，打开房门里面找到隐藏证物。

隐藏证物2 从楼梯下到地面后，右边有条小路，在尽头就能找到隐藏证物了。

隐藏证物3 在BOSS战之前那条楼梯的左侧，直走到里面发现隐藏证物。


隐藏证物1


隐藏证物2


隐藏证物3

Episode 3：Ancient History

Part 1:Old Friends

开始先把楼上的家伙解决，左转出去会有大批敌人和一位重机枪手，占领机枪扫射干净后从右边的一个小门继续前进。来到另一条街道，消灭高处的敌人然后爬上二楼，救出人质Hargrove，对话后要保护她去目的地拿文件，当把敌人清理干净后，Hargrove会自己走动，玩家只需跟着她走就行了。一路上敌人十分多，要充分利用掩体和精确的射击技术，和Hargrove返回原来开始的地方，爬上二楼钻过通风口，先收拾远处的两名敌人，然后跳落到地面把Hargrove送到红色的门前就过关了。



P.S. 隐藏证物1 在一开始主角出来的地方，然后爬上木箱到屋顶，顺着绳子到对面房屋的阳台，打开通风口钻进屋内救出一名人质，在敌人尸体旁找到一份隐藏证物。

隐藏证物2 在墙上取得灭火器后，返回原来开始的地方，使旁边的燃器罐爆炸将楼上的阳台弄塌，之后爬上去用灭火器灭火进入屋内，拉开一旁的柜子钻入通风口，出来找到一个保险箱，输入密码"694"打开它就能发现隐藏证物了。

隐藏证物3 在第二条街道的尽头，红色大门旁边爬过一堆木箱后就能找到。

隐藏证物1

隐藏证物2


隐藏证物3

Part 2:Memories

一开始使用重机枪掩护Hargrove，她会去采集土壤和植物样本，然后进入屋子去研究分析，这时敌人数量突然增多，要利用油桶把敌人炸飞，完了后控制主角与Hargrove汇合，行进的路上每隔一段时间都会有敌人增援出现，要全灭后方可前进，一直跟着她回目的地打开柜子就能完成任务。



P.S. 隐藏证物1 下楼梯到地面旁边有处着火的木箱，使用上关获得的灭火器，里面的尸体里找到隐藏证物。

隐藏证物2 一直沿着右边的墙走，来到放着一个灭火器的地方向右转，在地面的尸体上发现隐藏证物。

隐藏证物3 下楼梯往西北边前进，有个可以爬楼梯上去的地方，接着使用AZL滑到对面，沿着阳台走廊走到尽头跳到木箱上面，扶着屋檐在尽头跳下就能看到隐藏证物了。


隐藏证物1


隐藏证物2


隐藏证物3

Episode 4：Saving Private Janzen

Part 1:Forged Under Fire

开始将拷问人质的敌人干掉，剧情后一起前进，与敌人火拼时要让人质找地方藏起来，清理干净后再叫他出来，路上的地面会有些绿色的液体，千万不要靠近那些毒气，否则主角会迅速减血，在右边的木箱上面找到RTL，滑行到远处的平台，消灭完敌人后在西南方向的地上引爆炸弹，然后和人质从通风口一起离开。两人一起把油桶移走，从小洞钻出去外面，这里又会有大量敌人出现，解决完跳上左边墙壁的铁杆，慢慢走到安全的地带，从窗口进入通讯室，叫人质进来修理好无线电就过关。



P.S. 隐藏证物1 救下人质后往回走，在一箱子背后就能发现隐藏证物了，但要小心有激光地雷。

隐藏证物2 来到有毒气弥漫的房间里，在左下角可以找到一件防弹衣，旁边的木箱爬上发现一份隐藏证物。

隐藏证物3 在通讯室里面，但此时先不要叫人质进来，在房间深处就有隐藏证物，但要先引爆激光地雷。


隐藏证物1


隐藏证物2


隐藏证物3

Part 2:Traitor in Our Midst

两人站起来，剧情后开夜视镜与敌人交火，从左边的路走木板过去，小心不要掉落深渊了，途中要开手电筒为人质照明走过那些危险的木板。在房间内呼叫人质炸开地板，下层有敌人巡逻，干掉之后在通道尽头有扇被木板封着的门，用脚踹开木板往右边走，路上的敌人一定要解决完再把人质呼叫过来。两人合力爬回到上层，这里要小心上一关出现的毒气，引爆地上的炸弹把木板铺好继续前进，有处地方需要和人质一起把木板搭好才能走到对面，此时终于离开黑暗的房屋来到阳光明媚的户外。这



里有条渗满毒气的小水沟，尽量不要靠近这条小沟，清理完敌人后爬木箱上的楼梯绕到露营地的上面，这时要在上面保护人质前进，和他一起进入西北面的一个房间里获得密码"541"，然后下到地面输入密码打开营房的门，就能顺利过关。

P.S. 隐藏证物1 下到底层在那扇被木板封着的门旁边，垃圾桶的后面可以拿到份隐藏证物。隐藏证物2 在敌人露营地的后面，大木箱的旁边就能找到了。隐藏证物3 在敌人露营地的西北面二楼走廊上，尸体旁边有隐藏证物。

隐藏证物1



隐藏证物2

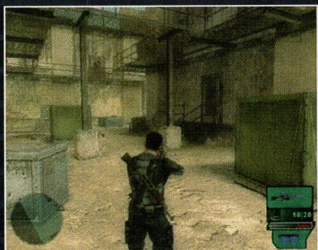


隐藏证物3



Part 3:The Ultimate Sacrifice

主角要出去为受伤的士兵找药，



一路走到有数个锅炉的大场景，上楼梯到二层找到一个柜子，打开后发生剧情，接着要与大量敌人交战。找到药返回原来的地方，发现士兵都已经死了，于是主角独自一人继续前进，有锅炉的大厅已经被刚才的爆炸弄成像废墟一样，不过敌人的数量却没有减少，从掉落的走廊上二楼，离开这里来到屋外，将出现的敌人收拾干净，沿着二楼的RTL到对面平台，然后沿着石缝攀爬到目的点就完成任务。

P.S. 隐藏证物1 在有大锅炉的二楼，走廊中央有数块木板挡路，需要绕路行走才能得到隐藏证物。隐藏证物2 锅炉大厅坍塌后沿路上二楼，在房间入口的右边走廊上。隐藏证物3 在屋外建筑物的二层，有条木桥可以走过去的旁边就可以发现隐藏证物了。

隐藏证物1



隐藏证物2



隐藏证物3



Part 4:The Trojan Horse

先把四周的敌人清理完，BOSS人物Kress出现，集中火力解决他之后突然有辆坦克闯了进来，装备"EDSU goggles(红外线探测仪)"会发现坦克有三处弱点，这里要使用火箭筒将弱点破坏，小心不要被坦克炮弹射中，最后把坦克摧毁即可过关。

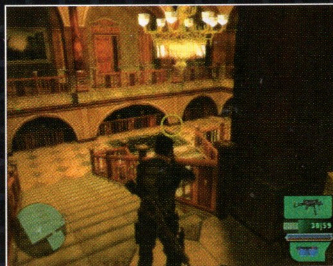
P.S.这关没有隐藏证物。



Episode 5: Root of All Evil

Part 1:First Full of Rubles

本关开始先把院子里的敌人解决完，高楼上面的探照灯是可以破坏的，从旁边的木梯爬到二楼阳台，进入后与敌人激战，在走廊通道有激光地雷，务必要探测到位置后解除，进入左边第一个门可以找到一张密码卡。收拾完二楼的敌人下楼到一层打开密码门，主角离开这里结束关卡。



P.S. 隐藏证物1 在开始的庭院大门旁边，雪堆上面的尸体有隐藏证物。隐藏证物2 在二楼走廊通道左边第二个门的衣柜里。隐藏证物3 在下到一楼的楼梯后面，一幅帆船画像里可以找到隐藏证物。

隐藏证物1



隐藏证物2



隐藏证物3





Part 2:Blood Money

在书房里收拾敌人后路上要小心有激光地雷，在旁边紧锁着门前输入密码"415"，来到监控室拿到关键道具螺丝刀后发生剧情。在有雕像的房间里全灭所有敌人，然后打开"EDSU goggles(红外线探测仪)"寻找三个M16设备，找齐了返回监控室操作桌面上的手提笔记本，接着去有雕像的房间打开大门离开即可完成这关任务了。

P.S. 隐藏证物1 在一开始书房右边的书架有扇暗门，需要用"EDSU goggles(红外线探测仪)"才能打开隐藏的门，进去里面在桌子上就能找到证物了。隐藏证物2 在有激光地雷的通道左边，进去那扇需要输入密码"415"的门，上到二楼墙上有个保险柜，输入密码"919"打开后获得隐藏证物。隐藏证物3 越过窗户在旁边的衣架上可以发现有份隐藏证物。

隐藏证物1



隐藏证物2



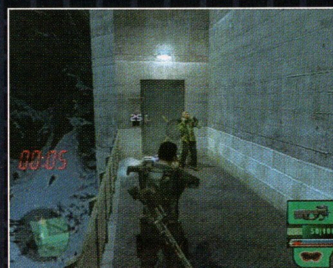
隐藏证物3



Episode 6: Touchstone

Part 1:Meeting with Fate

Gabe Logan亲眼看到自己前女友被人推下了山崖，十分气愤的他开始复仇之路。开始下楼梯会遇到不少敌人，而且那些戴着头盔的敌人需要射击身体其他部位才能对其造成伤害。这里敌人十分多，所以不要恋战，找到机会就直走尽量不要回头，否则又会遇到不少敌人。在最下层的走廊右边第一条楼梯爬上去可以找到具尸体，调查后获得一张密码卡，然后一直按指示靠近目的地的门会有剧情发生，然后在限定时间内把挟持人质的家伙解决就可以过关了。



P.S. 隐藏证物1 开始下楼梯的平台左边，装备"EDSU goggles(红外线探测仪)"打开锁着的小铁门，跳落楼梯到屋檐上，向左边一直走到尽头就能找到证物。

隐藏证物2 在有数个木箱堆在一起的地方，爬到上面左转有需要射击才能打开的铁门，跳下楼梯在屋檐上的边缘找到一具尸体和隐藏证物。

隐藏证物3 走最下层的走廊时，爬上一条楼梯右边有具尸体可以获得一张密码卡，左边则可以得到隐藏证物。

隐藏证物1



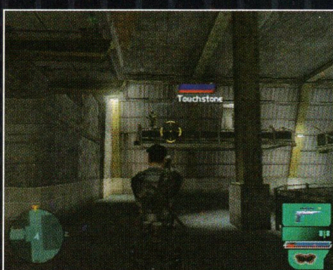
隐藏证物2



隐藏证物3



Part 2:Into the Abyss



开始先将附近的敌人清理干净，一直沿路在尽头看到下面的电梯出了故障，主角从旁边的楼梯爬到电梯顶部，然后装备"EDSU goggles(红外线探测仪)"找到打开电梯的天窗，将人质安全救出来后电梯会掉落到底层。通道的尽头机器房里遇见之前杀害主角女友的人，并且抢了主角的狙击枪，此时用其他武器把这家伙干掉，Gabe Logan还把他扔落山崖为女友报了仇。

P.S. 隐藏证物1 在电梯救出被困人员后，跳进电梯里面找到隐藏证物，但时间紧急一定要迅速逃出来。

隐藏证物2 救出被困人员后，在通道旁边有个卫生间，进去在洗手盆那里获得证物。

隐藏证物3 在一楼有两棵树的大厅，右边那棵树的后面有证物。

隐藏证物1



隐藏证物2



隐藏证物3



Episode 7：Singularity

Part 1:Red Section



跟着Lian Xing走到起重机的下面，按下开关抬高箱子，两人爬到车顶上Gabe Logan把Lian Xing抬上去，这时敌人突然蜂拥而至，而且他们的攻击对象正是在二楼攀爬的Lian Xing，玩家要迅速把敌人解决，让Lian Xing安全到达目的地。在墙角处拾获一张密码卡，打开操作室的门移动吊臂到离地面不远的地方，主角爬上钢板后呼叫Lian Xing启动吊臂来到集装箱的顶部，再利用RTL滑到另一个箱的上方，从打开的天窗跳到箱子里面发生剧情。走出集装箱有敌人出现，解决之后从小门的楼梯爬到二楼，从门右边的通风口进入，开启深处的机关关闭风扇，接着从缓慢转动的风扇钻到另外一边，收拾大批敌人一路走到外面遇见电磁兵，普通攻击对电磁兵是无效的，这里要用EDT(电磁弹)破坏他的电磁反应再攻击才有效。按"口"键可以让Lian Xing使用EDT(电磁弹)，当然也可以自己使用电磁弹，把电磁兵干掉后任务结束。

syphonfilter DARK MIRROR

P.S. 隐藏证物1 两人爬到车顶后先不要急着抬Lian Xing上去，而是先跳落车，然后往右边方向钻过车底，接着进入一个集装箱里面拿到一份隐藏证物。

隐藏证物2 从楼梯爬上二楼后先不要急着进入右边的门，在门附近用武器破坏放置的木箱发现有个通风口，爬进去尽头就能获得证物了。

隐藏证物3 在与电磁兵相遇后先不要干掉他，然后爬上木箱上面发现隐藏证物。

隐藏证物1



隐藏证物2



隐藏证物3



Part 2:Drowning

这关是控制Lian Xing，一出来用刀把旁边的敌人杀掉，然后走出控制室，一直来到大水库发生剧情，发现主角的女儿Blake被困在底下，而且四周开始输水，因为时间紧逼一定要抓紧时间救人。此时走过桥用AZL滑到下面的平台，一边躲过敌人的攻击，一边迅速的到达最底层，关闭两个水闸后救出人质Blake。原路跑回上层，进入大门在通道上遇见电磁兵，解决了之后尽头是间电脑室，将房间的所有电脑全部破坏掉即可完成任务。



P.S. 隐藏证物1+2 过了桥用AZL滑到下面一层，在控制室的电脑台上有两份隐藏证物。

隐藏证物3 在众多电脑的房间，右边一台电脑桌上可以找到证物。

隐藏证物1



隐藏证物2



隐藏证物3



Part 3:Event Horizon

镜头回到主角Gabe Logan，这里不要让控制室里的敌人发现，不然他们会释放毒气，可以先呼叫Lian Xing把敌人解决了再前进。在长长的通道上一路杀敌，然后乘坐尽头的电梯到下层看见一个巨型风扇，这里一定要往右边走，走进房间干掉挟持自己女儿的敌人。与女儿Blake配合打开电源，开启中央的电脑，关闭楼下的巨型风扇，这里要保护Lian Xing的安全，之后再次启动风扇把下层紧锁的门炸出个小洞，这时从炸开的洞进去里面遇见两个电磁兵，收拾他们后在尸体上发现张密码卡，打开旁边的门就可以过关。



P.S. 隐藏证物1 通过毒气房后，在前方的仪器上有隐藏证物。

隐藏证物2 在通道上继续走一段路，电梯门前的仪器上可以找到证物。

隐藏证物3 把巨型风扇弄坏后，回到下层在残骸上有隐藏证物。

隐藏证物1



隐藏证物2



隐藏证物3



Part 4:Matter's End

本关面对的是游戏最终BOSS——Singularity，由于他身穿电磁服，所以普通攻击对他是无效的，而且旁边有源源不断的小兵增援，令这关的难度大增，先把小兵清理干净之后，利用电磁炸弹破坏BOSS的衣服，然后一口气冲前去疯狂射击，接着就是游戏的通关画面。

P.S.本关没有隐藏证物。

隐藏要素篇

每关结束后都有六项特殊得分的详细情况，这些与隐藏要素有着很大关系。当特殊得分累积到一定程度便会逐渐开启隐藏武器和特殊关卡，玩家需要熟练的潜入和射击技巧，才能将关卡的特殊得分拿到手。以下是详细的介绍六种得分提示：

1 STEALTH KILLS　秘密杀人

意思是不被发现的情况下消灭敌人。通常的方法有蹲下慢慢靠近敌人然后实施偷袭，或者使用装有消声器的武器击中敌人头部。

2 KNIFE KILLS　用刀杀人

意思是用刀直接把敌人干掉，如果在高难度下一刀是解决不了敌人的，这时迅速上前补多一刀也算是获得这种特殊得分。

3 DART KILLS　特殊弹杀人

意思是用狙击枪的特殊弹解决敌人。由于特殊弹在关卡中无法补给，所以一定要节省使用，而且要尽可能百发百中。

4 SURVIVAL　生存

意思是玩家在关卡中未出现失败过的情况过关即可，在关卡中无须接关通过是对玩家技术和毅力的考验。

5 ENVIRONMENT KILLS　间接杀人

意思是射击场景中的油桶、燃气管道等等引爆炸死周围的敌人，或者从后面把敌人推向深渊和有电的地方，游戏中拿到的火焰枪，用这把枪杀死敌人也算获得得分。

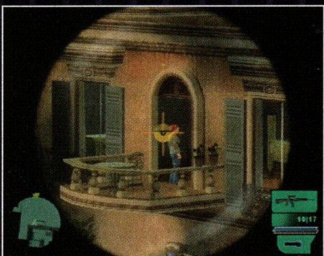
6 HEAD SHOTS　爆头

意思是直接命中敌人的头部，一击毙命，但这爆头必须在HARD难度下才算，考验玩家枪法的时候到了。



特殊关卡

Bonus 1:Narbonne



开启方法 把TRAINING训练关卡全部完成就会开启。

关卡讲解 这关不再是控制主角Gabe Logan了，而是操作特种兵Stone。一出来先去阳台把外面楼房站着的敌人解决，剧情之后要收拾远处房间内的一对女人，首先把站在阳台的红发女子Elsa轻松解决，另一金发女子Mara便会疯狂向Stone攻击，由于这女子会到处移动给玩家瞄准带来不少麻烦，击毙她需要一定的时间。

P.S.隐藏证物1：本关开始在房间内的洗手间里可以找到隐藏证物。

隐藏证物2+3：把屋外远处的三名敌人清理掉，剧情之后自动获得两份证物。



Bonus 2:KemSynth Tower

开启方法 获得所有关卡中的全部"DART KILLS(特殊弹杀人)"特殊得分，将RATING等级升到最高的LV 4即可。

关卡讲解 这关是控制主角Gabe Logan在高塔上狙击敌人，这里一共要把23个敌人全部消灭，玩家可以移动的地方十分狭窄，所以要抓紧时间迅速把敌人解决，清理完敌人就可以过关了。



P.S.本关没有隐藏证物。

Bonus 3:Sana Yemen

开启方法 获得所有关卡中的全部"HEAD SHOTS(爆头)"特殊得分，将RATING等级升到最高的LV 4即可。

关卡讲解 这关是控制特种兵Stone进行狙击战，同样也是要把23个敌人全灭，本关敌人的火力非常猛，所以要快速瞄准直接击毙敌人，最后出现的两名敌人是火箭筒兵，他们十分狡猾，最好的办法是躲在阳台边慢慢移动一找到机会就解决他。



P.S.本关没有隐藏证物。

Bonus 4:Bangkok Part 1



开启方法 在NORMAL或者HARD难度下将游戏通关即可。

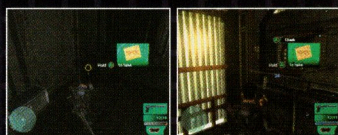
关卡讲解 本关依然是玩家熟悉的Gabe Logan登场，敌人分得比较散，而且是在繁华的高楼大厦中，所以对玩家的枪法比较讲究，先把敌人的位置记牢然后逐一击破，解决10名敌人使用"EDSU goggles(红外线探测仪)"找到两个连接着的电源箱，将其破坏掉后开始寻找10只鸽子，其中有5只在楼顶的笼子里，剩余5使用"IR goggles(生命探测仪)"探测出位置：一只在印度女人广告牌的上方；一只在大型广告牌后面平台旁边有处可以使用RTL的地方，一路滑到尽头然后转过身在广告牌后面躲着；一只在目的地上面的阳台上站着；一只在巨型广告牌滑到对面楼房后，转身在对面楼最高处发现一只鸽子；一只在远处红色箭头的广告牌上面。将10只鸽子和10个敌人全部消灭后，到达目的地的阳台就可以过关了。

P.S.隐藏证物1：在开始的楼顶大型广告牌后面可以找到。



隐藏证物2：在刚出来的地方墙角处，爬到一个小屋檐蹲下就会找到证物。

隐藏证物3：在广告牌前方用RTL滑到对面楼层，沿着边缘走到楼角时往下面跳落到一个小阳台，接着发现隐藏证物。



Bonus 5:Bangkok Part 2

开启方法 完成关卡"Bangkok Part 1"就会自动开启。

关卡讲解 进入房间里面先解决一批敌人，从右边的通道继续前进，一路上会出现大量的敌人，穿过三条走廊后遇到一个小BOSS，他手里拿着重机枪，把他解决后在尸体可以拾获一条钥匙。打开尽头的房间门，把挟持Lian Xing的敌人干掉后任务完成。

P.S.隐藏证物1：开始的地方往左转会见到一张用来拜祭先人的桌子，在桌面上就可以找到证物。



隐藏证物2：在走廊左边的第一座青瓷花器里面，切记不要把花器打烂了，否则将拿不到这证物了。

隐藏证物3：在走廊尽头旁边的一个小通道中，有个箱子里面有防弹衣和一份隐藏证物。



ガンダム無双 Special



高达无双 特别版	NBGI	动作
PS2 ガンダム无双 Special		日版
2008年2月28日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《高达无双 特别版》开创了低位移植之先河，尽管这不算什么光荣的事情，但也是很值得大书特书的。当然作为普通玩家的我们完全没必要对此大加评判，毕竟此举的确让更多的玩家体验到了本作。很快续作就会同时于PS3、X360、PS2这三个机种一起发售，在续作推出之前还是先好好体验本作吧！

操作方式

键位	功能
十字键/左摇杆	机体移动
右摇杆	视角变更（战斗中）
□键	普通攻击
△键	蓄力攻击
×键	冲刺、受身
○键	SP攻击
L1键	防御、受身、平移架构
L2键	不使用
R1键	跳跃
R2键	地图模式切换
SELECT键	不使用
START键	打开系统菜单

战域系统

本作的每一个战场都被划分为若干个战域，分别由各个势力控制。每个战域都有一定的耐久力，通过击杀该战域内的敌机可以削减（或恢复）其耐久力，耐久力本身会随着时间而逐渐恢复。当敌方战域的耐久力减为0时就可以解除敌方的控制权——如果该战域存在守卫，则他们会在耐久力减为0的时候出击，将其击坠才能解除控制。

击杀侵入己方战域的敌机可以令己方耐久力得到恢复，在战域外击杀敌机不会影响战域的耐久力。因此作战时应当尽量保持在战域内进行，尤其是在与敌方机师对战时，可以起到事半功倍的效果。当一方失去对某个战域的控制权时，该势力与此战域相邻的其他战域也会受到一定负面影响。因此，在战略上应当以阻断敌方战域之间的联系为优先。战斗画面中，战域情报下方的小方块，代表着此地与其他战域相连的情况，如果与敌方的连接数越多，耐久力就下降得越慢。

夺取战域的好处
会出现我方援军
邻接的我方战域加强
战域内的敌人弱化，杂兵一击死
夺取战域的瞬间，战域内的敌人将停止行动

在敌方战域作战的坏处
会出现敌方援军
敌机师的HP会回复
邻接的敌方战域加强

模式介绍

OFFICIAL MODE：官方模式，此模式共有6个角色可供选择，收录了《机动战士高达》、《机动战士Z高达》和《机动战士高达ZZ》的剧情。每个角色的剧情有长有短，最短的捷多居然只有两关。用任意一名角色通关后，即可让这名角色换乘任意机体来挑战此模式。

ORIGINAL MODE：原创模式，在这个模式中可以使用全部角色和机体，剧情则是完全原创的。此模式下每个角色都有5关，18个角色共有8种流程。用任意一名角色通关后，即可让这名角色换乘任意机体来挑战此模式。

VERSUS MODE：对战模式，拿来和朋友放松的模式，无关任何隐藏要素。

GALLERY：画廊模式。这里可以查看登场角色和机体的图鉴，还有名台词鉴赏模式，另外还可以在此看到玩家的技术统计。

OPTION：游戏设定。最有用的选项是调整难度，最高难度为HARD。

此外，在战场上进行中断记录后，会多出RESTART的选项。在战斗中可以无限中断记录，而且读盘速度非常快。

画面分析

画面分析

①敌方情报
②连击数
③ SP 槽
④ SP 攻击数量
⑤推进力槽
⑥玩家 HP
⑦击破数
⑧战域情报



□△组合

游戏的基本战斗系统和传统的《无双》系列”是相同的：通过□的普通攻击和△的蓄力攻击的组合形成多变的战斗动作。连打□键即可使用出机体的普通连击，机体等级为1～5级时可连击4段，6～9级时可连击8段，当机体等级达到10级时则可连击12段。8段和12段普通连击其实就是4段的循环版。

蓄力攻击需要与普通连击组合使用，同样分为4段，输入方法为△、□△、□□△和□□□△，也就是通常所说的C1～C4。所有角色的C1都是使用射击武器，而C2、C3、C4则不像其他《无双》那样效果固定（如C2浮空、C3打昏之类的）。8段和12段普通连击因为是4段的循环版，所以也可以使用蓄力攻击，如□□□□□△即为C2，但□□□□△和□□□□□□□□□△是不能变成C1的。



推进力槽

当玩家使用跳跃和冲刺时，就会减少推进力槽，在推进力槽尚有余额的情况下，玩家可以进行连续跳跃和冲刺，按住键不放还可以令持续时间变长。不过爆发冲刺不消耗推进力槽。

玩家还可以在空中使用冲刺，比较特别是拥有变形能力的机体在进行空中冲刺时能变形，这样机体的移动速度将大大加快。拥有变形能力的机体有：Z高达、ZZ高达、飞翼高达零式、艾匹昂高达。



推进力槽会在未使用的情况下自动恢复，如果将推进力槽耗光的话会进入过热状态，这样将会有一段时间不能使用冲刺和跳跃。

昏迷

虽然机体不会像人那样被打成昏迷状态，但是在连续受创的情况有可能机能低下。处于机能低下状态的机体其实和昏迷没有区别，此时完全不能行动，一旦挨打就会浮空。不过有违传统的是，本作没有必定使敌人机能低下的招式，相反任何招式都有一定几率造成这一效果。装备特定技能和芯片后，可以提升令敌人机能低下的几率。



冲刺攻击

按下×键以后机体会做出冲刺动作，此后连打□键最多可进行3段冲刺攻击。当C2～C4命中敌人后迅速按下×键，此时的冲刺不但会附加攻击判定，此后还可以追加3段冲刺攻击，我们用“爆发冲刺”来称呼它。8段和12段普通连击以蓄力攻击取消后，还可以再用爆发冲刺来取消。



需要注意的是，所有机体的C1因为是使用射击武器，所以不算蓄力攻击，也不能接爆发冲刺。不过来自《新机动战记高达W》的艾匹昂高达是个例外，这部机体没有装备任何射击武器，因此其C1也算蓄力攻击，后面可以接续爆发冲刺。在冲刺攻击结束后再使用蓄力攻击，可以再接爆发冲刺，如此循环。

相杀

在本作中，玩家与敌方机师同时出招时会发生相杀的情况。出现相杀后双方机师会各说一句台词，此时画面会暂停，之后双方都会获得15秒内攻击力翻倍的奖励。



相杀后玩家算是处于地面冲刺状态，此时按□键可以直接使出冲刺攻击，同时视角必定为敌上我下的标准视角，因此相杀后立刻推前按□键即可以冲刺攻击抢攻敌人。

特殊SP攻击

当机体体力槽变红的时候，SP攻击就会变化为更加强力的HYPER SP攻击。HYPER SP攻击的持续时间会长很多，发动时屏幕上还会出现机师的特写画面。机师装备ハイテンション技能后，即可在非重伤状态下发动HYPER SP攻击。

与特定NPC同伴或者2P接近时，如果两机同时满足SP攻击发动条件，按下○键则可发动合体SP攻击。合体SP攻击会自动提升1个等级，同时变为HYPER SP攻击。当玩家在3级SP攻击状态下发动合体SP攻击，即可发动最强的4级SP攻击！



半自动锁定

本作中每个角色的招式不多，不过普通招式中就已经有不少难用的招，而威力最大的SP攻击更是相当难连，因此游戏又引入了半自动锁定的设定。当玩家与敌人单挑时，只要招式正面命中对手(角度可略有偏差)，接下来只要不按方向键，余下的招式就可以自动往敌人身上招呼。这一点在使用3级SP攻击时特别有用，有时我方机师甚至会提前预测敌人受身的位置进行攻击，这难道就是传说中的NEW TYPE么?



技能系统

本作的各个可操作角色都有技能的设定，每名角色都具备固有技能和可以自由变更的泛用技能。每名角色都有2种固有技能，第1种技能初始等级已经习得，另一种技能则会在角色等级达到25后过关时习得。

此外游戏给每名角色提供了4个可以自由变更的泛用技能栏。当角色的等级达到3的倍数后过关时即可从满足条件的技能中随机获得一个。在泛用技能栏中可以装备任何固有技能，包括其他机师的固有技能。



固有技能及泛用技能总共有36种，当角色等级达到30满级后，每打过一关即可获得一个尚未习得的技能，因此所有角色最终都能习得全部技能。

机师&机体能力



《高达无双》因为有换乘的设定，所以决定玩家能力的主要因素也有两个：机师能力和机体能力。机师有3项能力：格斗、射击、防御，机体有7项能力：格斗、射击、防御、耐久力、推进力、移动速度、冲刺速度。各项能力的作用如下：

格斗	影响格斗技巧的威力
射击	影响射击技巧的威力
防御	数值越高，受到攻击时损失的HP越少
耐久力	就是HP，变为零就算GAME OVER
推进力	影响推进力槽的容量
移动速度	影响移动速度的快慢
冲刺速度	影响冲刺速度的快慢

换乘系统

格斗、射击、防御是机师和机体共通的能力，两者之和即代表着玩家格斗、射击、防御的最终数值。至于玩家的招式，则完全是由机体来决定的，机师仅提供能力和技能上的不同。不过游戏中还引入了适应性的概念，即机师对每台机体的适应性，适应性高的话机体的初期能力会高很多，而且获得的机体经验值也会增加。

机师和机体都有等级设定，机师最高30级，机体最高10级。游戏对机体等级的定义为“机师对该机体的熟练度”，因此在换乘之后机体等级会发生变化。当玩家将机体等级练至最高的10级时，机体的各项能力都会提升至该机体的上限，而这个数值是固定的，不会随机师而发生变化。等于说，当两个机师坐某台机体的等级都已达到10级时，最终能力之间的差异也就是机师能力的差异。



技能列表

技能名称	技能效果
サイトオン	射击的锁定角度在上下左右方向增加至2倍（正常为±15°，装备后变为±30°）
ショックウェーブ	发动SP攻击时机体周围产生冲击波，对敌机造成伤害并有破防效果
零距离射击	与敌人距离越近射击造成的伤害越高（最接近时伤害增加50%）
ヒートアップ	伤害随连击数增加而提升。连击数5～19时攻击力+20%，20～29时+50%，连击数30以上攻击力+100%
精密射击	光束射击能够穿透敌机
ノックダウン	SP攻击命中后必定能够造成敌机瘫痪
ロングレンジ	近身攻击的攻击范围提升12%
クロスドライブ	C2的攻击力上升20%，且动作不会被敌人打断
デルタドライブ	C3的攻击力上升20%，且动作不会被敌人打断
スクエアドライブ	C4的攻击力上升20%，且动作不会被敌人打断
ガードクラッシュ	一定几率发生防御不能的强力攻击。发生几率与会心一击相同，因此部件装备特效“クリティカル率上升”对其同样适用
プレッシャー	SP槽全满时，攻击即使被防御也能造成正常伤害值10%的伤害效果
スマッシュヒット	SP槽全满时，蓄力攻击可以破坏防御
インパルス	SP槽全满时，特定的攻击可以产生带攻击判定的电磁波
オーラバースト	SP槽全满时，通常的冲刺可以撞飞敌人；空中冲刺或可变MS的变形移动同样适用
ハードストライク	SP槽全满时，有1/6的几率（血红时1/3）发动强力的近身攻击。对敌量产机一击必杀，对守备队长和机师的威力随难度不同在敌HP值的1/3～1/12之间波动
スナイプ	SP槽全满时，射击命中时有25%的几率（血红时50%）将敌机一击必杀，同时引发大范围爆炸，但对守备队长及王牌机师无效
流派・东方不败	血红时攻击力上升20%
ハイテンション	SP攻击强化为HYPER SP攻击（与HP状态无关）
ガッツ	不会陷入瘫痪状态
パリィング	防御状态不会被破坏
カウンター	输入防御动作20帧（注：1帧为1/60秒）内若受到攻击，可令攻击方失去平衡，但对射击以及SP攻击无效
スカイアイ	SP槽最大时，可以防御所有方向来的进攻
ニュータイプ	冲刺中不会受到射击伤害，可以使用キュベレイ系的浮游炮攻击
强化人间	冲刺中不会受到射击伤害，可以使用キュベレイ系的浮游炮攻击
ゼロシステム适应	防御时的硬直时间减少一半
斗争本能	受到敌机的通常攻击不会出现硬直
メカニックセンス	MS经验值获得量提升30%
パイロットセンス	机师经验值获得量提升30%
カスタマイズ	回复道具的回复量以及能力道具的效果时间变为2倍
ジャンクハント	连击数在15以上时击坠敌机必定可以获得道具，但是达成15连击前敌机的HP已经为0的话则无效
リーダーシップ	己方全体的行动模式得到强化，战斗能力上升
明镜止水	SP槽始终保持徐徐回复状态（回复速度为血红时的一半）
ムーンレイス	每击坠敌机50架则随即发动“攻击、防御、速度提升至2倍”效果中的一种
アーマーゲイン	SP槽最大时，对敌人造成的伤害值的4%将转化为自己的HP
エリート	推进力槽的回复速度变为2倍

等级

游戏中打倒敌人或是过关后依据评价都可以拿到机师和机体的经验值，机师经验值达到一定程度后就会提升机师等级。机师等级最高 30 级，不会随换乘而下降。机师等级提升后，机师的格斗、射击、防御会提升，在特定级别能学会新的技能。其中当达到 25 级时，能学会第二种固有技能。

机体等级和机师等级类似，不过每个机师乘坐同一机体时的机体等级是不一样的。机体等级提升后，机体的格斗、射击、防御、耐久力、推进力、移动速度和冲刺速度这 7 项能力均会提升，另外 SP 槽最大会增加为两条，□连击最大增加至 12 连。机体等级最高为 10 级。



强化部件

本作没有武器强化的系统，但是机体可以装备强化部件。强化部件可以在关卡中通过击坠敌方守备队长或者王牌机师获得，每次战斗最多可以获得 4 个部件，战斗结束后的统计画面时随机确定其内容。同一技术者的同一部件最多可以持有 3 个。

每台机体最多可以同时装备 3 个强化部件，不同的部件可以组合出不同的特殊效果。装备同一技术者的不同部件，或是装备不同技术者的相同部件，都可以获得相同效果。强化部件总共有 16 种，其中每种部件又随着技术者的不同而提供不同的能力加成效果。

不过部件的取得按机体来分配，同一机体所取得的部件由不同机师共用，但不能与其他机体共用。当满级机师开满级机体时，取得此部件的几率有明显上升。

本作要想拿齐全部强化部件是一件非常困难的事情，强化部件一共 15 种，每种最多都能拿 3 个，5 人份就是 225 个。因为都是随机取得的，拿齐实在是太考人品了。为此我们特意补上了强化部件出现几率表，此表中出现的数值代表不同角色获取的强化部件种类的偏向性，实际游戏中皆为 100 次过关时随机判定测得的平均值。(无机师的武者高达和武者 Mk－II 未计算)



单一部件能力上升数值表

技术者	格斗	射击	防御	耐久力
テム・レイ	1	1	1	2
アストナージ	10	10	10	12
レイン	15	15	1	12
ドクターJ	5	5	15	22
ホレス	5	5	10	32

各强化部件能力上升项目表

强化部件名	格斗	射击	防御	耐久力
格斗プログラム	○	－	－	－
射击プログラム	－	○	－	－
ガンダリウム合金	－	－	○	－
追加アーマー	－	－	－	○
高出力ジェネレーター	○	○	－	－
高机动スラスター	○	－	○	－
リニアサスペンション	○	－	－	○
高感度センサー	－	○	○	－
射击用センサー	－	○	－	○
自己修复型ナノマシン	－	－	○	○
オーバーリミットチップ	○	－	○	○
未来预测プログラム	○	○	○	－
バイオセンサー	○	○	－	○
Iフィールド制御装置	－	○	○	○
制御回路	○	○	○	○
MUSOUユニット	○	○	○	○

同种部件追加能力表

能力值	同种部件×2	同种部件×3
格斗	+20	+30
射击	+20	+30
防御	+20	+30
耐久力	+37	+56

技术者追加能力表

能力值	テム・レイ		アストナージ		レイン		ドクターJ		ホレス	
	2个	3个	2个	3个	2个	3个	2个	3个	2个	3个
格斗	+1	+35	+5	+10	+10	+15	+3	+5	+3	+5
射击	+1	+35	+5	+10	+10	+15	+3	+5	+3	+5
防御	+1	+35	+5	+10	+1	+3	+10	+15	+5	+10
耐久力	+1	+68	+4	+12	+4	+12	+12	+20	+20	+28

特殊部件组合列表

名称	效果	组合方式
クリティカル上升	会心一击的发生率变为 2 倍	未来预测プログラム ×2
SP 攻击强化	SP 攻击的攻击力上升 30%	オーバーリミットチップ ×3
ビーム耐性	光束兵器造成的射击伤害减轻 50%	Iフィールド制御装置 ×2
实弹耐性	实弹兵器造成的射击伤害减轻 50%	ガンダリウム合金 ×3、追加アーマー×3、 Iフィールド制御装置（ホレス）×3、 高出力ジェネレーター（テム）×2、 高出力ジェネレーター（レイン）×2、 高机动スラスター（アストナージ）×2、 高机动スラスター（ドクターJ）×2
SP 增加量上升	攻击敌人或者受到攻击时 SP 槽增加量上升 30%	バイオセンサー（アスtナージ）×3
ダッシュ速度上升	冲刺移动的速度上升 15%，不适用于连击时的追加冲刺动作	高机动スラスター×2、 リニアサスペンション（テム）×3、 未来预测プログラム（レイン）×3、 射击用センサー（ホレス）×2
パワーダウン率上升	攻击敌人时造成其瘫痪的几率上升 30%	高出力ジェネレーター×2， Iフィールド制御装置（アストナージ）×3、 未来预测プログラム（ドクターJ）×3、 射击用センサー（ホレス）×2
制压力上升	击破敌机时敌战域的耐久力减少量增加 30%	高感度センサー×2、 リニアサスペンション（テム）×3
格斗射击防御 MAX	格斗、射击、防御 3 项追加能力 +100	制御回路（テム）×3
耐久力 MAX	耐久力追加效果 +200	自己修复型ナノマシン（ホレス）×3

注：括号中的人名代表技术者名，没有附加人名则说明不限技术者。

强化部件出现几率表

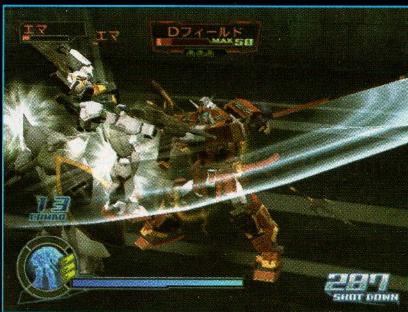
机师名	テム・レイ	アストナージ	レイン	ドクターJ	ホレス
アムロ	10%	30%	20%	20%	20%
シャア	5%	30%	20%	20%	25%
カミーユ	5%	50%	10%	15%	20%
シロッコ	5%	30%	25%	20%	20%
ハマーン	5%	25%	20%	20%	30%
ジュドー	5%	40%	35%	10%	10%
ドモン	5%	15%	60%	10%	10%
东方不败	5%	25%	40%	10%	20%
ヒイロ	5%	10%	15%	50%	20%
ミリアルド	5%	10%	30%	35%	20%
ロラン	5%	10%	10%	15%	60%
エマ	5%	30%	30%	20%	15%
ジェリド	5%	25%	20%	30%	20%
ブル	5%	10%	10%	35%	40%
ブルツー	5%	15%	20%	40%	20%
ルー	5%	20%	15%	30%	30%

全角色数据一览

在这个部分中，我们将列出各角色的出现条件、固有技能、能够与其发生合体SP攻击的NPC角色，以及各角色的能力值进化表。另外还特别增加了适应性的介绍，适应性最高为2，最低为0。

需要特别说明的是，阿姆罗和夏亚在一年战争的剧情中是无法进行合体SP攻击的，一年战争的剧情指的是阿姆罗的Official Mode的全部关卡，以及夏亚的Official Mode的第一关。

武者高达和武者Mk－Ⅱ是比较特殊的存在。这两台机体本身就算机师，但不能换乘，而其他角色则可以换乘这两台机体。武者高达初期即可选择，将它的原创模式通关后即可选择武者Mk－Ⅱ。



阿姆罗

アムロ・レイ

出现条件
●Official Mode：最初即可选择
●Original Mode：完成Official Mode的阿姆罗篇
固有技能：ニュータイプ、インパルス
可以发动固有合体SP攻击的角色：夏亚、卡缪

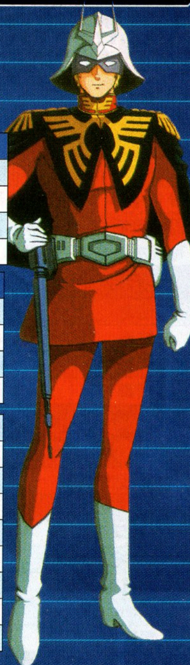
能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	74	130	190
射击	94	150	200
防御	64	120	180

全机体适应性表		夏亚专用勇士	1
高达	2	百式	0
高达Mk－Ⅱ	2	吉欧	0
Z高达	2	卡碧尼	1
ZZ高达	2	卡碧尼Mk－Ⅱ	1
神高达	1	尊者高达	0
飞翼高达零式	1	艾匹昂高达	0
Turn A高达	2	武者高达	1
夏亚专用扎古	0	武者高达Mk－Ⅱ	1

夏亚/库瓦特罗

シャア/クワトロ



出现条件
●Official Mode：完成Official Mode的阿姆罗篇
●Original Mode：完成Official Mode的夏亚篇
固有技能：ニュータイプ、スマッシュヒット
可以发动固有合体SP攻击的角色：阿姆罗、卡缪、哈曼

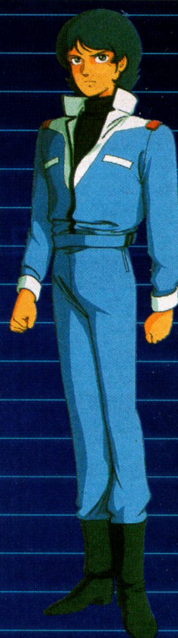
能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	84	140	198
射击	82	138	192
防御	74	130	190

全机体适应性表		夏亚专用勇士	2
高达	1	百式	2
高达Mk－Ⅱ	0	吉欧	1
Z高达	1	卡碧尼	1
ZZ高达	0	卡碧尼Mk－Ⅱ	1
神高达	0	尊者高达	2
飞翼高达零式	0	艾匹昂高达	2
Turn A高达	1	武者高达	0
夏亚专用扎古	2	武者高达Mk－Ⅱ	0

卡缪

カミーユ・ビダン



出现条件
●Official Mode：最初即可选择
●Original Mode：完成Official Mode的卡缪篇
固有技能：ニュータイプ、スナイプ
可以发动固有合体SP攻击的角色：阿姆罗、夏亚、哈曼、艾玛

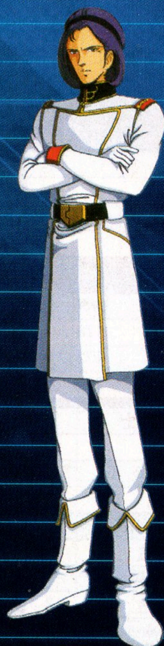
能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	74	134	192
射击	90	148	200
防御	54	110	160

全机体适应性表		夏亚专用勇士	1
高达	1	百式	0
高达Mk－Ⅱ	2	吉欧	0
Z高达	2	卡碧尼	2
ZZ高达	2	卡碧尼Mk－Ⅱ	2
神高达	0	尊者高达	0
飞翼高达零式	2	艾匹昂高达	0
Turn A高达	1	武者高达	1
夏亚专用扎古	1	武者高达Mk－Ⅱ	1

西洛克

パプテマス・シロッコ



出现条件
●Official Mode：完成Official Mode的卡缪篇
●Original Mode：完成Official Mode的西洛克篇
固有技能：ニュータイプ、オーラバースト
可以发动固有合体SP攻击的角色：捷多、露

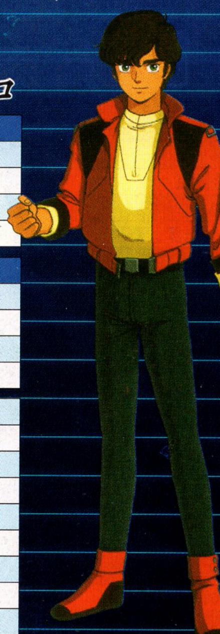
能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	76	132	191
射击	78	134	191
防御	65	121	178

全机体适应性表		夏亚专用勇士	1
高达	0	百式	2
高达Mk－Ⅱ	0	吉欧	2
Z高达	0	卡碧尼	2
ZZ高达	0	卡碧尼Mk－Ⅱ	2
神高达	1	尊者高达	2
飞翼高达零式	1	艾匹昂高达	1
Turn A高达	0	武者高达	2
夏亚专用扎古	1	武者高达Mk－Ⅱ	2

捷多

ジュドー・アーシタ



出现条件
●Official Mode：最初即可选择
●Original Mode：完成 Official Mode 的捷多篇
固有技能：ニュータイプ、アーマーゲイン
可以发动固有合体 SP 攻击的角色：西洛克、哈曼、普露、普露兹、露

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	77	133	193
射击	64	120	177
防御	56	112	170

全机体适应性表		夏亚专用勇士	0
高达	0	百式	1
高达Mk－Ⅱ	1	吉欧	1
Z高达	2	卡碧尼	0
ZZ高达	2	卡碧尼Mk－Ⅱ	0
神高达	2	尊者高达	2
飞翼高达零式	0	艾匹昂高达	2
Turn A高达	1	武者高达	0
夏亚专用扎古	1	武者高达Mk－Ⅱ	0



哈曼

ハマーン・カーン

出现条件

●Official Mode：完成Official Mode的捷多篇

●Original Mode：完成Official Mode的哈曼篇

固有技能：ニュータイプ、ハードストライク

可以发动固有合体SP攻击的角色：夏亚、卡缪、捷多

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	72	128	192
射击	92	148	198
防御	55	111	170

全机体适应性表	
高达	0
高达Mk－Ⅱ	0
Z高达	2
ZZ高达	1
神高达	0
飞翼高达零式	2
Turn A高达	0
夏亚专用扎古	2
夏亚专用勇士	2
百式	0
吉欧	1
卡碧尼	2
卡碧尼Mk－Ⅱ	2
尊者高达	1
艾匹昂高达	1
武者高达	1
武者高达Mk－Ⅱ	1

多蒙

ドモン・カッシュ

出现条件

● Official Mode：不可使用

● Original Mode：最初即可选择

固有技能：流派 · 东方不败、ハードストライク

可以发动固有合体 SP 攻击的角色：东方不败、米利亚德、普露

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	88	144	200
射击	40	98	160
防御	84	140	200

全机体适应性表	
高达	2
高达Mk－Ⅱ	0
Z高达	0
ZZ高达	1
神高达	2
飞翼高达零式	0
Turn A高达	2
夏亚专用扎古	2
夏亚专用勇士	1
百式	0
吉欧	1
卡碧尼	0
卡碧尼Mk－Ⅱ	0
尊者高达	1
艾匹昂高达	1
武者高达	2
武者高达Mk－Ⅱ	2

东方不败

マスターアジア

出现条件

●Official Mode：不可使用

●Original Mode：完成Orijinal Mode的多蒙篇

固有技能：流派 · 东方不败、プレッシャー

可以发动固有合体SP攻击的角色：多蒙、希罗、杰利德

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	94	150	200
射击	48	104	168
防御	76	132	192

全机体适应性表	
高达	0
高达Mk－Ⅱ	1
Z高达	0
ZZ高达	0
神高达	1
飞翼高达零式	0
Turn A高达	0
夏亚专用扎古	2
夏亚专用勇士	1
百式	1
吉欧	2
卡碧尼	1
卡碧尼Mk－Ⅱ	1
尊者高达	2
艾匹昂高达	2
武者高达	2
武者高达Mk－Ⅱ	2

希罗

ヒイロ・ユイ

出现条件

● Official Mode：不可使用

● Original Mode：最初即可选择

固有技能：ゼロシステム适应、スナイプ

可以发动固有合体 SP 攻击的角色：东方不败、米利亚德、杰利德

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	68	124	181
射击	84	140	200
防御	66	122	179

全机体适应性表	
高达	1
高达Mk－Ⅱ	0
Z高达	2
ZZ高达	1
神高达	2
飞翼高达零式	2
Turn A高达	2
夏亚专用扎古	0
夏亚专用勇士	0
百式	0
吉欧	1
卡碧尼	0
卡碧尼Mk－Ⅱ	0
尊者高达	1
艾匹昂高达	1
武者高达	2
武者高达Mk－Ⅱ	2



米利亚德

ミリアルド・ピースクラフト

出现条件

●Official Mode：不可使用

●Original Mode：完成Original Mode的希罗篇

固有技能：ゼロシステム适应、スカイアイ

可以发动固有合体SP攻击的角色：多蒙、希罗、普露

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	78	134	192
射击	70	126	188
防御	78	134	190

全机体适应性表	
高达	1
高达Mk－Ⅱ	1
Z高达	0
ZZ高达	1
神高达	1
飞翼高达零式	1
Turn A高达	0
夏亚专用扎古	2
夏亚专用勇士	2
百式	2
吉欧	0
卡碧尼	0
卡碧尼Mk－Ⅱ	0
尊者高达	2
艾匹昂高达	2
武者高达	0
武者高达Mk－Ⅱ	0

罗兰

ロラン・セアック

出现条件

●Official Mode：不可使用

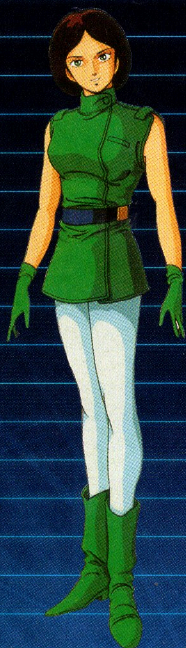
●Original Mode：最初即可选择

固有技能：ムーンレィス、アーマーゲイン

可以发动固有合体SP攻击的角色：艾玛、普露兹

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	60	116	178
射击	50	106	172
防御	84	140	200

全机体适应性表	
高达	2
高达Mk－Ⅱ	2
Z高达	1
ZZ高达	2
神高达	0
飞翼高达零式	1
Turn A高达	2
夏亚专用扎古	1
夏亚专用勇士	0
百式	0
吉欧	0
卡碧尼	1
卡碧尼Mk－Ⅱ	1
尊者高达	0
艾匹昂高达	1
武者高达	2
武者高达Mk－Ⅱ	2



艾玛　エマ・シーン

出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Official Mode的夏亚篇及Original Mode的罗兰篇
固有技能：エリート、スカイアイ
可以发动固有合体SP攻击的角色：卡缪、罗兰、普露兹

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	50	106	158
射击	68	124	180
防御	72	128	192

全机体适应性表	
高达	2
高达Mk－Ⅱ	2
Z高达	1
ZZ高达	1
神高达	2
飞翼高达零式	2
Turn A高达	1
夏亚专用扎古	0
夏亚专用勇士	0
百式	2
吉欧	0
卡碧尼	0
卡碧尼Mk－Ⅱ	0
尊者高达	1
艾匹昂高达	0
武者高达	1
武者高达Mk－Ⅱ	1



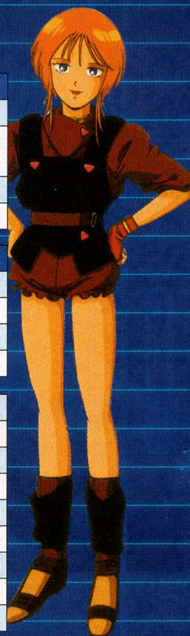
杰利德　ジェリド・メサ

出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Official Mode的卡缪篇及Original Mode的希罗篇、或完成Original Mode的东方不败篇
固有技能：エリート、オーラバースト
可以发动固有合体SP攻击的角色：东方不败、希罗

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	64	120	180
射击	64	120	182
防御	84	140	198

全机体适应性表	
高达	0
高达Mk－Ⅱ	2
Z高达	0
ZZ高达	0
神高达	2
飞翼高达零式	2
Turn A高达	1
夏亚专用扎古	1
夏亚专用勇士	0
百式	2
吉欧	2
卡碧尼	1
卡碧尼Mk－Ⅱ	1
尊者高达	1
艾匹昂高达	1
武者高达	0
武者高达Mk－Ⅱ	0

普露　エルピー・プル



出现条件
● Official Mode：不可使用
● Original Mode：完成 Official Mode 的捷多篇及 Original Mode 的多蒙篇、或完成 Original Mode 的米利亚德篇
固有技能：ニュータイプ、インパルス
可以发动固有合体 SP 攻击的角色：捷多、多蒙、米利亚德、露

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	44	100	159
射击	80	118	189
防御	62	118	182

全机体适应性表	
高达	2
高达Mk－Ⅱ	2
Z高达	1
ZZ高达	1
神高达	1
飞翼高达零式	0
Turn A高达	0
夏亚专用扎古	0
夏亚专用勇士	0
百式	1
吉欧	1
卡碧尼	2
卡碧尼Mk－Ⅱ	2
尊者高达	2
艾匹昂高达	0
武者高达	2
武者高达Mk－Ⅱ	

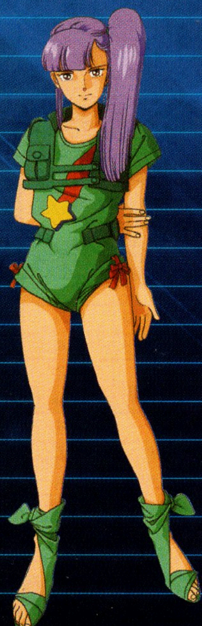
普露兹　プルツー



出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Original Mode的罗兰篇及普露篇
固有技能：强化人间、スマッシュヒット
可以发动固有合体SP攻击的角色：捷多、罗兰、艾玛

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	54	110	171
射击	74	130	188
防御	73	129	191

全机体适应性表	
高达	0
高达Mk－Ⅱ	1
Z高达	1
ZZ高达	0
神高达	0
飞翼高达零式	1
Turn A高达	1
夏亚专用扎古	2
夏亚专用勇士	2
百式	1
吉欧	2
卡碧尼	2
卡碧尼Mk－Ⅱ	2
尊者高达	0
艾匹昂高达	2
武者高达	0
武者高达Mk－Ⅱ	0



露　ルー・ルカ

出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Official Mode的哈曼篇及Original Mode的捷多篇、或完成Original Mode的西洛克篇
固有技能：ニュータイプ、ブラッシャー
可以发动固有合体SP攻击的角色：西洛克、捷多、普露

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	56	112	170
射击	62	118	181
防御	63	119	179

全机体适应性表	
高达	1
高达Mk－Ⅱ	1
Z高达	2
ZZ高达	2
神高达	0
飞翼高达零式	0
Turn A高达	2
夏亚专用扎古	0
夏亚专用勇士	2
百式	1
吉欧	2
卡碧尼	1
卡碧尼Mk－Ⅱ	1
尊者高达	0
艾匹昂高达	0
武者高达	1
武者高达Mk－Ⅱ	1

全机体数据一览

游戏中玩家可操纵的机体一共有18台。在完成各个角色的剧情关卡之前，每个角色所操纵的机体是随关卡固定的。只有当该角色剧情关卡全部完成以后，玩家才可以任意选择机体进行换乘。

这一部分将对游戏的各个可操纵机体进行分析。（高达Mk－Ⅱ和卡碧尼Mk－Ⅱ各有两种颜色版本，由于其招式、性能基本没有差别，因此分别归类在一起。）每台机体的分析内容包括使用条件、最适合该机体的机师、机体性能评价、机体的参数表和招式性质。

招式性质中，会注明每个动作是格斗还是射击，以方便玩家调配装备。部分招式会包含两个部分，如元祖高达的1级SP攻击，开始的连刺算格斗，扔出去的光枪算射击，对于这样的招式也会特别注明。



高达

ガンダム

●使用条件	最初即可选择
●最佳机师	阿姆罗、夏亚、米利亚德

●机体性能	
攻击力：C	防御力：A
攻击范围：B	连击能力：A
机体速度：C	上手度：S

●共通参数	
格斗最大值	173
射击最大值	182
防御最大值	190
耐久力成长	390→750
推进力成长	250→720
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→B

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	射击
C4	格斗
1级SP	格斗→射击
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	射击

夏亚专用勇士

シャア専用ゲルググ

●使用条件	完成Official Mode夏亚篇
●最佳机师	夏亚、多蒙、米利亚德

●机体性能	
攻击力：B	防御力：B
攻击范围：C	连击能力：D
机体速度：D	上手度：C

●共通参数	
格斗最大值	181
射击最大值	174
防御最大值	190
耐久力成长	290→650
推进力成长	250→710
移动速度成长	E→A
冲刺速度成长	E→B

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	射击
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	格斗

夏亚专用扎古

シャア専用ザク

●使用条件	完成Official Mode夏亚篇
●最佳机师	夏亚、哈曼、多蒙

●机体性能	
攻击力：B	防御力：D
攻击范围：D	连击能力：C
机体速度：S	上手度：C

●共通参数	
格斗最大值	194
射击最大值	170
防御最大值	156
耐久力成长	240→600
推进力成长	250→700
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗
C4	射击
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	射击

*注：夏亚搭乘时机体初始耐久力为440。

高达Mk-II ガンダムMk-II

●使用条件	白色版初期即可选择。黑色版需完成Official Mode卡缪篇及Original Mode希罗篇，或者完成Original Mode东方不败篇。
●最佳机师	夏亚、杰利德、普露兹

●机体性能	
攻击力：B	防御力：C
攻击范围：B	连击能力：D
机体速度：C	上手度：C

●共通参数	
格斗最大值	183
射击最大值	191
防御最大值	191
耐久力成长	290→650
推进力成长	250→730
移动速度成长	E→A
冲刺速度成长	D→B

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗→射击
C3	格斗→射击
C4	射击
1级SP	格斗→射击
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

*注：露驾驶黑色版时初始射击值为102、初始防御值为100。

Z高达 Zガンダム

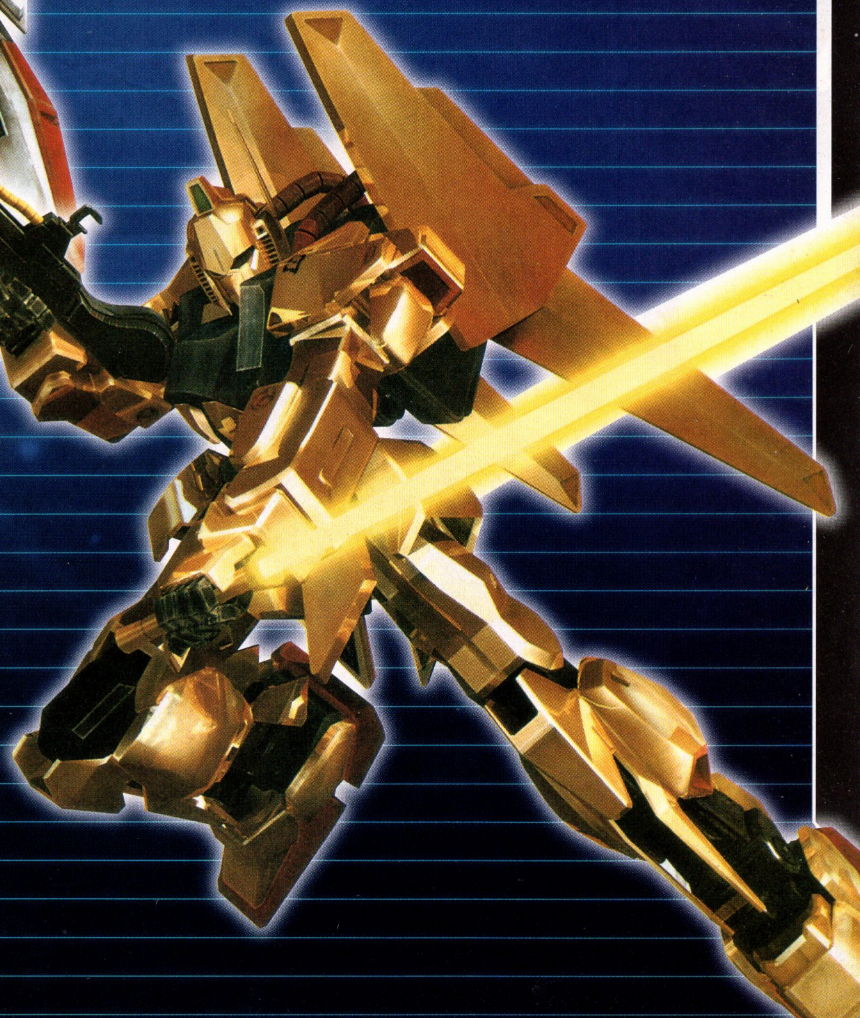
●使用条件	初期即可选择
●最佳机师	阿姆罗、卡缪、罗兰

●机体性能：	
攻击力：A	防御力：C
攻击范围：A	连击能力：B
机体速度：S	上手度：A

●共通参数	
格斗最大值	173
射击最大值	200
防御最大值	182
耐久力成长	290→670
推进力成长	350→830
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗→射击
C1	射击
C2	射击
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	射击
2级SP	射击
3级SP	格斗
4级SP	格斗

*注：卡缪搭乘时耐久力初期值为330。



百式 百式

●使用条件	完成Official Mode夏亚篇第1关
●最佳机师	阿姆罗、夏亚、哈曼

●机体性能	
攻击力：B	防御力：C
攻击范围：A	连击能力：D
机体速度：B	上手度：D

●共通参数	
格斗最大值	184
射击最大值	191
防御最大值	170
耐久力成长	340→700
推进力成长	350→820
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→A

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	射击
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

吉欧 ジ・O

●使用条件	完成Official Mode卡缪篇
●最佳机师	阿姆罗、哈曼、杰利德

●机体性能	
攻击力：B	防御力：A
攻击范围：A	连击能力：B
机体速度：D	上手度：B

●共通参数	
格斗最大值	181
射击最大值	192
防御最大值	181
耐久力成长	390→750
推进力成长	550→1000
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→B

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	射击
3级SP	格斗
4级SP	射击

卡碧尼 キュベレイ

●使用条件	完成Official Mode捷多篇
●最佳机师	阿姆罗、夏亚、卡缪

●机体性能	
攻击力：B	防御力：C
攻击范围：A	连击能力：C
机体速度：A	上手度：A

●共通参数	
格斗最大值	174
射击最大值	200
防御最大值	171
耐久力成长	340→710
推进力成长	450→910
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗→射击
C4	射击
1级SP	射击→格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	格斗

ZZ高达

ZZガンダム

●使用条件	完成Official Mode捷多篇第一关
●最佳机师	夏亚、捷多、杰利德

●机体性能	
攻击力：A	防御力：S
攻击范围：A	连击能力：C
机体速度：C	上手度：C

●共通参数	
格斗最大值	180
射击最大值	190
防御最大值	195
耐久力成长	440→79
推进力成长	450→900
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→C

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗→射击
C3	格斗→射击
C4	格斗
1级SP	格斗→射击
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

尊者高达

マスターガンダム

●使用条件	完成Original Mode多蒙篇
●最佳机师	阿姆罗、多蒙、东方不败

●机体性能	
攻击力：S	防御力：C
攻击范围：A	连击能力：B
机体速度：A	上手度：B

●共通参数	
格斗最大值	200
射击最大值	173
防御最大值	172
耐久力成长	390→760
推进力成长	350→800
移动速度成长	C→A
冲刺速度成长	C→A

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

注：技能スナイプ对C4有效；3段的HYPER SP攻击会变为两段，第二段为射击。

神高达

ゴッドガンダム

●使用条件	初期即可选择
●最佳机师	卡缪、多蒙、东方不败

●机体性能	
攻击力：S	防御力：B
攻击范围：B	连击能力：C
机体速度：A	上手度：A

●共通参数	
格斗最大值	200
射击最大值	161
防御最大值	174
耐久力成长	340→715
推进力成长	550→100
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→A

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗→射击
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

注：技能スナイプ对C4有效。

飞翼高达零式

ウィングガンダムゼロ

●使用条件	初期即可选择
●最佳机师	夏亚、哈曼、希罗

●机体性能	
攻击力：B	防御力：B
攻击范围：A	连击能力：B
机体速度：A	上手度：S

●共通参数	
格斗最大值	175
射击最大值	200
防御最大值	200
耐久力成长	340→720
推进力成长	450→920
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→B

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗→射击
C3	格斗
C4	射击
1级SP	射击
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

Turn A高达

Turn Aガンダム

●使用条件	初期即可选择
●最佳机师	阿姆罗、卡缪、杰利德

●机体性能	
攻击力：C	防御力：S
攻击范围：A	连击能力：A
机体速度：C	上手度：S

●共通参数	
格斗最大值	183
射击最大值	182
防御最大值	200
耐久力成长	440→800
推进力成长	550→990
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→C

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	射击
C4	射击
1级SP	射击
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

艾匹昂高达

ガンダムエピオン

●使用条件	完成Original Mode希罗篇
●最佳机师	多蒙、东方不败、杰利德

●机体性能	
攻击力：A	防御力：A
攻击范围：B	连击能力：S
机体速度：A	上手度：A

●共通参数	
格斗最大值	193
射击最大值	162
防御最大值	200
耐久力成长	340→700
推进力成长	450→930
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→A

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	格斗
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

卡碧尼Mk-II

キュベレイMk-II

●使用条件	黑色版需要完成Official Mode捷多篇及Original Mode多蒙篇，或者完成Original Mode米利亚德篇；红色版需要完成Original Mode普露篇及罗兰篇
●最佳机师	希罗、米利亚德、杰利德

●机体性能	
攻击力：C	防御力：C
攻击范围：A	连击能力：C
机体速度：A	上手度：A

●共通参数	
格斗最大值	160
射击最大值	200
防御最大值	180
耐久力成长	340→700
推进力成长	450→900
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗→射击
C4	射击
1级SP	射击→格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	格斗

武者Mk-II

武者Mk-II

●最佳机师
阿姆罗、多蒙、东方不败

●机体性能	
攻击力：A	防御力：B
攻击范围：S	连击能力：B
机体速度：B	上手度：A

●共通参数	
格斗最大值	200
射击最大值	185
防御最大值	180
耐久力成长	440→800
推进力成长	550→1000
移动速度成长	C→B
冲刺速度成长	C→C

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

武者高达

武者ガンダム

●使用条件	初期即可使用
●最佳机师	阿姆罗、多蒙、东方不败

●机体性能	
攻击力：S	防御力：S
攻击范围：S	连击能力：B
机体速度：C	上手度：S

●共通参数	
格斗最大值	200
射击最大值	185
防御最大值	200
耐久力成长	440→800
推进力成长	550→1000
移动速度成长	C→B
冲刺速度成长	C→C

●招式性质	
□	格斗
爆发冲刺	格斗
冲刺攻击	格斗
C1	射击
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

スパロボット大戦OG外伝

作为FAN DISC登场的《OG外传》，单从游戏内容来说分量不够，区区三十来关的流程简直就是掌机规模，不过游戏收录的自由战斗模式很值得珍藏。游戏的隐藏要素不多，系统基本照搬《OGs》，因此我们就用4页研究将其打发了。

超级机器人大战 原创世纪外传	Banpresto	策略角色扮演
PS2 スーパーロボット大战OG 外传		日版
2007年12月27日	1人	5800日元
无对应周边		

双人机体系统

前作《超级机器人大战OGS》的新增系统，在本作中也没有什么变动，这里只再重复一些要点。在战场上，任何两个机师气力在110以上且机体在相互的周围8格中（也就是一机体位于另一机体为中心的3×3正方形内），此时就可以用合流指令来组成双人小队，在地图上也有Twin标志。合流后的双人小队可使用魂、斗志、大激励之类的强力的双人精神，单人精神也有部分是对小队有效的，例如加速、觉醒、直击等等。各位机师固有的双人精神可参考后文。

此外，根据各机体不同的特性，组成双人小队后还会有相应的加成，具体如下表。



特性	效果	W效果
格斗	格斗武器的伤害值+5%	移动力+1
射击	射击武器的伤害值+5%	射程+1
念动	念动武器的伤害值+5%	念动力LV+1
命中	命中率+5%	クリティカル率+50%
回避	回避率+5%	机体追加“分身”能力
防御	受到的伤害−5%	バリア效果+200
泛用	命中率+5%、回避率+5%	格斗射击伤害+5%，命中率+5%、回避率+5%



组队后的加成为两机体的特性效果之和，例如命中+回避就是命中回避+5%；两机体的特性相同时则为效果+W效果，例如格斗+格斗则为格斗伤害+5%，移动力+1。特性相同的机体组成二人小队在加成方面会更有特色，可适当加以利用。

多周目游戏相关

在开始新游戏时，会检查前作的存档，《OG1》、《OG2》、《OG2.5》的通关存档各加5万元资金，同时前作的图鉴、流程表等可以在本作中查看。

NORMAL模式通关后，有如下奖励：

A. “シャッフルバトラー”可入手新的机体卡片
B. “フリーバトル”追加新的机体和机师
C. “ロボット大图鉴”中可再生默认武器的战斗动画
D. “ムービー集”中增加“ヤルダバオト登场”
E. 战斗BGM可设定外传中未使用的音乐

读取通关存档后可选择NORMAL或Ex-HARD模式进行二周目，继承25%的资金和PP。Ex-HARD模式有以下特色：

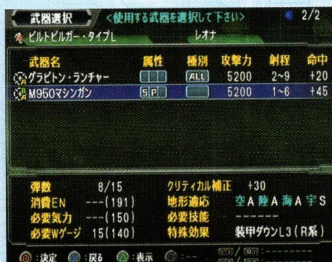
A. 武器不可改造，默认加入时已经改造过的可保留
B. PP消费2倍
C. “敌机体和武器增加3段改造
D. 难度固定为HARD
E. 高等级的敌人有ACE奖励

Ex-HARD模式通关后可选择SPECIAL模式，全部机体可10段改造，开始游戏后获得所有强化部件、外挂武器、合成素材各一个。



特殊弹

在“《OG》系列”固有的武器选择系统之外，前作《超级机器人大战OGS》还加入了特殊弹的设定，本作也同样继承了下来。通过2～3个素材来合成特殊弹，再装填到外挂武器上即可使用。合成后的特殊弹也可以随时还原成素材，重新合成为别的特殊弹，使用起来还是比较方便的。但是由于可装填特殊弹的武器太少，实际的应用也受到了一些限制。特殊弹的效果一般就是素材效果的累计，但是也有特殊的组合会增加素材所没有的能力，具体组合如下：





素材1	素材2	素材3	攻击力	最大射程	命中补正	クリティカル补正	弹数	必要气力	特殊效果及其他追加效果
射程↑攻击力↓	命中↑射程↓	攻击力↑クリティカル↑	+100		+40	+30			命中ダウンL3（R系）
命中↑射程↓	命中↑クリティカル↓	命中↑		−2	+80	−10			命中ダウンL2（R系）
命中↑射程↓	命中↑クリティカル↓			−2	+80	−40			命中ダウンL2（R系）
クリティカル↑射程↓	射程↑	クリティカル↑				+80			运动性ダウンL3（R系）
クリティカル↑射程↓	クリティカル↑命中↓	攻击力↑クリティカル↑	+200	−1		+150			运动性ダウンL2（R系）
クリティカル↑射程↓	クリティカル↑命中↓	クリティカル↑		−1	−40	+160			运动性ダウンL2（R系）
バリア弱体↑气力↓	バリア贯通↑气力↓								攻击力ダウンL3(R系)
バリア弱体↑气力↓	バリア弱体↑气力↓								攻击力ダウンL2(R系)
射程↑攻击力↓	气力↑攻击力↓	气力↑攻击力↓	−400	2				−10	装甲ダウンL2（R系）
クリティカル↑射程↓	命中↑	射程↑命中↑			+60	+40			移动力ダウンL3（R系）
命中↑射程↓	命中↑	クリティカル↑		−2	+60	+40			移动力ダウンL2（R系）
クリティカル↑射程↓	命中↑	クリティカル↑		−1	+20	+80			移动力ダウンL2（R系）
命中↑クリティカル↓	クリティカル↑命中↓				−20	+40			バリア弱体
攻击力↑射程↓	射程↑攻击力↓				+20	+10			バリア弱体
攻击力↑射程↓	射程↑攻击力↓	バリア弱体↑气力↓						−10	バリア贯通
攻击力↑射程↓	命中↑射程↓	クリティカル↑射程↓	+200	−4	+40	+40			移动后攻击可能
攻击力↑射程↓	气力↑攻击力↓	气力↑弹数↓	+100	−2			−1	−10	移动后攻击可能
攻击力↑	攻击力↑	クリティカル↑	+200		+10	+40			
射程↑攻击力↓	射程↑	命中↑	−200	+3	+20	+15			
射程↑弹数↓	命中↑クリティカル↓	射程↑	+100	+3	+20	−40	−2		
命中↑クリティカル↓	命中↑	命中↑			+80	−40			
クリティカル↑命中↓	クリティカル↑	クリティカル↑	+100		−40	+160			
射程↑弹数↓	クリティカル↑命中↓	クリティカル↑	+100	+2	−40	+120	−2	−5	
攻击力↑クリティカル↑	射程↑命中↑	地形适应↑	+200	+1	+40	+30		−5	地形适应全部上升、バリア弱体
地形适应空↑	地形适应陆↑	地形适应海↑							地形适应全部上升
地形适应空↑	地形适应陆↑	地形适应宇↑							地形适应全部上升
地形适应空↑	地形适应海↑	地形适应宇↑							地形适应全部上升
地形适应陆↑	地形适应海↑	地形适应宇↑							地形适应全部上升
气力↑	气力↑				+20				能力ダウンL2（P系）
バリア弱体↑气力↓	气力↑	气力↑			+30				能力ダウンL3（P系）

合体攻击

合体攻击已经成为我们的战斗主力，高威力、高适应、防护罩无效，这些都是对BOSS战的有利点。本作的合体技和前作相比只增加了一个天上天下念动连击拳，需要在第23话“想い、拳に乗せて”的剧情后使用，不过由于SRX才是我们的第一主力，此技后期派上用场的时候并不多。其他合体技也有一些改动，例如ロイヤルハートブレイカー的威力上升，龙卷斩舰刀由于斩舰刀·云耀の太刀改造效率的提升有明显威力增加，ツインバードストライク的消费降低、地形适应提高等等。此外，下表中的威力为最初到参与合体的武器全10段改造后的威力，不包含インファイト、ガンファイト等技能的影响。



合体技名	参与机体	参与武器	威力	倍率	射程	气力	EN	地形
フォーメーションR	R−1	T−LINKナックル	5693～8213	1.4	1～3P	110	30	AAAA
	R−2パワード	ハイゾルランチャー(散弾)						
	R−3パワード	ストライクシールド						
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン・リーゼ	リボルビング・バンカー	6110～8775	1.3	1～4P	120	35	AAAA
	ライン・ヴァイスリッター	ハウリング・ランチャーX						
ロイヤルハートブレイカー	フェアリオン・S	ソニックドライバー	6090～8750	1.4	1～4P	110	25	SSAS
	フェアリオン・G	ソニックドライバー						
天上天下一击必杀炮	SRX	天上天下念动爆碎剑	8400～10800	1.5	1～7	130	70	SSAS
	R−GUNパワード（ヴィレッタ）	ハイ・ツインランチャー						
天上天下一击必杀炮	SRX	天上天下念动爆碎剑	8960～11520	1.6	3～9	140	100	SSAS
	R−GUNパワード（マイ）	ハイ・ツインランチャー						
龙卷斩舰刀	ダイゼンガー	斩舰刀・云耀の太刀	8190～10430	1.4	1～3P	130	65	SSAS
	アウセンザイター	シュツルム・アングリフ						
ツインバードストライク	ビルトビルガー	スタッグビートルクラッシャー	6370～8820	1.4	1～5P	115	20	SSBS
	ビルトファルケン	オクスタン・ライフルW						
天上天下念动连击拳	R−1（リュウセイ）	T−LINKナックル	6090～8750	1.4	1～5P	110	15	ASAS
	ART−1（マイ）	T−LINKブレードナックル						

隐藏要素

■高性能电子头脑

第6话“苏る炎”中，在换乘コンパチブルカイザー之后前往地图的特定地点（右下数左9上1的大楼处，方向以按START键出现的地图为准），可获得这强力的强化芯片。位置和《OG2.5》是一致的，只不过在《OG2.5》中拿到的是勇者の印。

■ミロンガ

和《OG2.5》的入手方法一样，在地上路线的第13话“崩坏する理想”中，获得熟练度后用リューネ击坠カイル，过关后入手。

■シシオウブレード

第25话“折れない心”过关时，ゼンガー、リシュウ、ブリット的等级之和在95以上，即可入手。

■勇者の印

第25话“折れない心”过关时，コウタ和フォルカ的等级之和在65以上，即可入手。

■ブーストハンマー

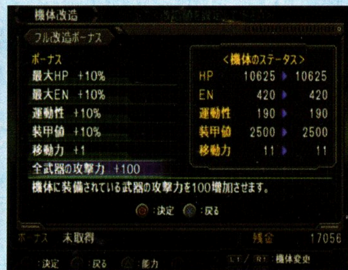
第30话“狼达の终焉”过关时，舞的击坠数在50以上，即可入手。

■钢の魂

第30话“狼达の终焉”过关时，テツヤ与レフィーナ的等级之和以及击坠数之和均在55以上，即可入手。

全改造奖励

机体全部改造后向来可选择最大HP+10%、最大EN+10%、运动性+10%、装甲+10%、移动力+1中的一项，此外每台机体都会有自己独特的一项选择，例如龙虎王的增加EN小回复能力、SRX的可多装备一个强化部件等，一般来说都是我们的首选奖励。



机体	奖励内容
ハガネ	装甲值+20%
クロガネ	装甲值+20%
ヒリュウ改	武器的命中补正值+20%
SRX	强化部件装备量+1
R-1	念动武器攻击力+200
R-2パワード	射击武器攻击力+200
R-3パワード	念动フィールド+300
R-GUNパワード	EN+20%
ART-1	念动武器攻击力+200
ビルドラプター	运动性+20%
アルブレード	Wゲージ+30
アルトアイゼン・リーゼ	固定武器的地形适应全部为S
ライン・ヴァイスリッター	运动性、最大EN+10%
ベルゼイン・リヒカイト	固定武器的地形适应全部为S
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプS	最大HP+20%、最大EN+15%
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプR	运动性+15%、最大HP+20%
ゲシュペンスト・タイプRV	固定武器的最大弹数+4
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（红）	装甲值、最大HP+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（绿）	机体地形适应除"空"以外全部为S
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ改（绿）	机体地形适应除"空"以外全部为S
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（蓝）	装甲值+20%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ（其他颜色）	固定武器最大弹数+2
シュッツバルト	特殊能力"ABフィールド"装备
ビルドシュバイン	装甲值+20%
ビルドビルガー	运动性、装甲值+15%
ビルドビルガー・タイプL	运动性、装甲值+15%
ビルドファルケン	固定武器的最大弹数+2
ヒュッケバイン	Wゲージ+40、最大EN+20%
ヒュッケバインMK-Ⅱ	Wゲージ+50
ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプL	装甲值、最大EN+10%
ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプR	运动性、最大EN+10%
AMガンナー	EN+15%
ヒュッケバインガンナー・タイプL	最大EN+15%
ヒュッケバインガンナー・タイプR	最大EN+15%

机体	奖励内容
量产型ヒュッケバインMK-Ⅱ	Wゲージ+30
サイバスター	运动性+10%、最大EN+15%
ヴァルシオーネ	分身发生率+20%
グランゾン	特殊能力"ビーム吸收"装备
グルンガスト零式	格斗武器的攻击力+200
グルンガスト	全武器的攻击力+200
グルンガスト2号机	全武器的攻击力+200
グルンガスト贰式	念动フィールド+300
グルンガスト参式	全武器的攻击力+100
虎龙王	特殊能力"EN回复(小)"装备
龙虎王	特殊能力"EN回复(小)"装备
ダイゼンガー	格斗武器的攻击力+200
アウセンザイター	射击武器的攻击力+200
ジガンスクード・ドゥロ	装甲值+10%、最大EN+15%
コンパチブルカイザー	全武器的攻击力+100
ズィーガーリオン	运动性+15%、最大EN+10%
アーマリオン	装甲值、最大HP+10%
アステリオンAX	移动力+1、运动性+10%
フェアリオン・タイプG	运动性+20%
フェアリオン・タイプS	运动性+20%
ソウルゲイン	格斗武器的攻击力+200
アシュセイヴァー	射击武器的攻击力+200
アンジュルグ	特殊能力"EN回复(小)"装备
ヴァイサーガ	分身发生率+20%
ラーズアングリフ	Wゲージ+50
ランドグリーズ	Wゲージ+30
F32シュヴェールト改	运动性+15%
エクサランス(ラウル机)	运动性+10%、最大HP+10%
エクサランス(フィオナ机)	运动性+10%、最大HP+10%
エレオス	特殊能力"フルブロック"装备
ヤルダバオト	运动性、最大EN+10%
ビレフォール	运动性、最大EN+10%
アガレス	移动力+1、运动性+10%
ミロンガ	运动性+15%





ACE奖励

击坠数达到50的机师会获得ACE标志，同时获得出击气力+5、击坠资金1.2倍的附加效果。排名首位的机师可以获得出击气力+10的奖励。此外，每人还有自己独特的ACE奖励，很多是相当有用的。



机师	奖励
テツヤ	受到的最终伤害-10%，地图兵器和射程1的武器除外
レフィーナ	指挥效果+5%
リュウセイ	念动系武器给予的最终伤害+10%
ライ	最终命中率+10% 最终回避率+10%
アヤ	命中率+10% SP+20
ヴィレッタ	会心一击发生率+20% SP+10
マイ	最终命中率+10% SP+20
キョウスケ	反击发生率+10% 格斗武器的最终伤害+10%
エクセレン	援护攻击的最终伤害+10% 援护防御的最终伤害-10%
アルフィミィ	援护攻击的最终伤害+10% 援护防御的最终伤害-10%
ラミア	射击武器的最终伤害+5% 最终命中率+10%
ブリット	命中率+10% 会心一击发生率+10%
クスハ	援护防御的最终伤害-10% 获得经验值+10%
リョウト	给予的最终伤害+5% 受到的最终伤害-5%
リオ	获得经验值+10% 获得资金+10%
タスク	ラッキー的发生率+10% 幸运消费的SP变为15

机师	奖励
レオナ	命中率+10% 回避率+10%
ユウキ	回避率+10% 会心一击发生率+10%
カーラ	获得资金+10%、命中率+10%
アラド	格斗武器的最终伤害+5% 获得资金+10%
ゼオラ	射击武器的最终伤害+5% 获得经验值+10%
アイビス	移动力+1
マサキ	给予的最终伤害+5% 最终命中率+10%
リューネ	给予的最终伤害+10%
シュウ	受到的最终伤害-20%，地图兵器和射程1的武器除外
カイ	指挥效果+5% 会心一击率+10%
ギリアム	最终回避率+15%
ゼンガー	格斗武器的最终伤害+10%
レーツェル	射击武器的最终伤害+10%
イルム	爱消费的SP变为45
リシュウ	会心一击发生率+40%
ラトゥーニ	获得经验值+20%
シャイン	获得资金+20%
ラーダ	回避率+10% SP+20
カチーナ	命中率+10% 受到的最终伤害-10%
ラッセル	援护防御的最终伤害-20%
ラウル	回避率+10% 会心一击发生率+10%
フィオナ	再动消费的SP变为50
デスピニス	援护攻击的最终伤害+10%、援护防御的最终伤害-10%
フォルカ	会心一击发生率+30% 格斗武器的最终伤害+5%
フェルナンド	格斗武器的最终伤害+10%
アリオン	回避率+10% 会心一击发生率+20%
コウタ	反击时最终伤害+15%
アクセル	最终命中率+20%

特殊技能

多彩的特殊技能是机战现在的特色之一，通过击坠敌人所获得的PP，能够更加有效和个性化地培养自己的机师。技能的效果如下：

先天类（无法习得和覆盖）		
技能	必要PP	效果
天才	—	命中、回避、クリティカル发生率+20
念动力	—	命中、回避、念动フィールド效果上升，命中回避上升值为（LV−1）×3%
予知	—	反击时最终回避率+30%，气力130以上发动
ラッキー	—	发动时命中、回避、クリティカル发生率100%，会心可和热血或魂同时发动，ラッキー的发动几率为LV/64
强运	—	击坠敌机时获得的资金1.2倍，可和ACE的1.2倍奖励相乘，但使用幸运后仍为2倍

有等级类		
技能	必要PP	效果
底力	20～60	随着HP的减少，命中、回避、装甲、クリティカル率上升
指挥官	30～60	LV+1范围内的我方机师命中、回避增加，距离越近增加得越多
カウンター	20～60	受到攻击时一定几率己方先攻击
インファイト	20～60	格斗武器攻击+50×LV，LV4和7时移动力各+1
ガンファイト	20～60	射击武器攻击+50×LV，LV4和7时射击武器射程各+1
援护攻击	50～80	可援护相邻的同伴攻击射程内的敌人，等级为每回合使用的次数
援护防御	50～80	可援护防御相邻的同伴，等级为每回合使用的次数
SPアップ	30～70	SP+6×等级

无等级类		
技能	必要PP	效果
ヒット&アウェイ	70	可攻击后再移动
SP回复	80	每回合SP回复10
集中力	80	SP消费变为80%
アタッカー	80	伤害值+20%，气力130以上发动
リベンジ	40	反击时伤害值+20%，在カウンター时无效
见切り	90	命中、回避+10%，气力130以上发动
Eセーブ	80	EN消费70%
Bセーブ	80	残弹1.5倍
ラーニング	100	作为副队员可获得和队长相同的经验值和PP
斗争心	50	出击时气力+5
战意高扬	60	每回合气力+2
气力+(回避)	60	回避时气力多+1
气力+(命中)	65	命中敌机时气力多+1
气力+(ダメージ)	60	受到伤害时气力多+1
气力+(击破)	65	击坠敌机时气力多+1
连携攻击	75	援护攻击伤害值100%
集束攻击	75	非对位攻击时伤害值上升到85%
ガード	85	受到的伤害降为80%，气力130发动
气力限界突破	100	气力最高为170
修理技能	65	修理值1.2倍
补给技能	70	可移动后补给
EXPアップ	100	获得的经验值1.2倍

特殊能力

同样，机体的特殊能力也是我们所必须了解的，在战斗中会有着各种各样的作用。

防护罩类（对于有バリア贯穿属性的武器无效）	
名称	效果
ビームコート	ビーム武器伤害减少900，消费5EN
ABフィールド	ビーム武器伤害减少1200，消费10EN
Eフィールド	全属性伤害减少1500，消费15EN，气力120以上发动
G・ウォール	全属性伤害在800以下无效，消费5EN，气力120以上发动
G・テリトリー	全属性伤害在1800以下无效，消费15EN，气力120以上发动
念动フィールド	全属性伤害在(念动力LV×200)以下无效，消费5EN，气力110以上发动
念动フィールドS	全属性伤害在(念动力LV×250)以下无效
歪曲フィールド	全属性伤害减半
ビーム吸收	ビーム兵器的伤害被吸收为自己的HP回复

其他类	
名称	效果
分身	敌人的攻击50%几率回避，气力130以上发动
ジャマー	ミサイル系武器50%几率回避
HP回复(小)	回合开始时HP回复最大值的10%
HP回复(中)	回合开始时HP回复最大值的20%
HP回复(大)	回合开始时HP回复最大值的30%
EN回复(小)	回合开始时EN回复最大值的10%
EN回复(中)	回合开始时EN回复最大值的20%
EN回复(大)	回合开始时EN回复最大值的30%
ウェポンブロック	攻击力ダウン、射程ダウン、命中率ダウン特殊效果无效
ロボットブロック	R系全属性特殊效果无效
エナジーブロック	ENダウン、EN吸收特殊效果无效
コクピットブロック	P系全属性特殊效果无效
マインドブロック	气力ダウン、SP吸收、精神禁止类特殊效果无效
フルブロック	全属性特殊效果无效
变形	可变形
合体	可和特定机体合体
分离	可分离
换装	可换装
ODEシステム	回合开始时气力和有ODE系统的气力最高的机师相同，最终命中、回避率增加，增加值为ODE系统的机体数量+经过回合数×2





同伴拥有精神表

同伴	精神						双人精神
テツヤ	必中	铁壁	ド根性	狙击	直击	热血	—
エイタ	信赖	集中	应援	友情	加速	气合	—
レフィーナ	必中	努力	信赖	祝福	激励	再动	—
ショーン	てかげん	必中	幸运	铁壁	热血	ひらめき	—
リュウセイ	集中	不屈	必中	幸运	热血	觉醒	斗志
ライ	集中	加速	必中	狙击	热血	直击	予测
アヤ	ひらめき	信赖	集中	感应	热血	补给	祈り
ヴィレッタ	侦察	集中	加速	ひらめき	热血	必中	かく乱
マイ	必中	集中	感应	ひらめき	热血	觉醒	绊
キョウスケ	加速	集中	突击	必中	热血	不屈	连击
エクセレン	脱力	集中	直击	狙击	热血	爱	同调
アルフィミィ	感应	铁壁	激励	再动	热血	爱	期待
ラミア	必中	铁壁	集中	热血	ひらめき	觉醒	かく乱
ブリット	不屈	必中	努力	集中	热血	气合	斗志
クスハ	必中	铁壁	集中	热血	觉醒	爱	祈り
リョウト	集中	ひらめき	てかげん	必中	热血	觉醒	魂
リオ	ひらめき	努力	热血	必中	集中	加速	修行
タスク	必中	幸运	加速	铁壁	热血	爱	修行
レオナ	加速	集中	直击	必中	热血	ひらめき	连击
ユウキ	集中	必中	ひらめき	加速	热血	气迫	连击
カーラ	突击	集中	必中	激励	热血	爱	同调
アラド	不屈	必中	ド根性	集中	热血	气合	连击
ゼオラ	集中	铁壁	必中	狙击	热血	爱	绊
アイビス	集中	必中	努力	不屈	热血	加速	修行
ツグミ	侦察	信赖	应援	友情	激励	爱	期待

同伴	精神						双人精神
マサキ	集中	ひらめき	幸运	热血	气合	必中	予测
リューネ	必中	ひらめき	集中	努力	热血	气合	斗志
シュウ	必中	铁壁	ド根性	热血	气合	再动	かく乱
カイ	直击	热血	必中	不屈	集中	气迫	魂
ギリアム	侦察	直感	集中	热血	加速	觉醒	かく乱
ゼンガー	必中	不屈	铁壁	加速	热血	气迫	战栗
レーツェル	集中	加速	直感	友情	热血	直击	大激励
イルム	必中	ひらめき	气合	热血	集中	爱	斗志
リシュウ	必中	てかげん	不屈	气迫	热血	直击	大激励
ラトゥーニ	ひらめき	集中	必中	友情	热血	再动	绊
シャイン	ひらめき	应援	集中	祝福	热血	必中	同调
ラーダ	集中	ひらめき	祝福	感应	激励	再动	期待
カチーナ	必中	热血	突击	加速	不屈	气迫	魂
ラッセル	必中	铁壁	信赖	应援	友情	激励	同调
ラウル	集中	必中	热血	不屈	幸运	直击	かく乱
フィオナ	集中	不屈	热血	必中	直击	再动	予测
ミズホ	信赖	应援	幸运	直击	激励	再动	—
ラージ	侦察	狙击	气合	直感	不屈	补给	—
デスピニス	集中	铁壁	感应	补给	再动	爱	大激励
フォルカ	集中	必中	热血	气合	不屈	觉醒	魂
フェルナンド	必中	加速	热血	集中	ひらめき	气迫	连击
アリオン	必中	集中	ひらめき	热血	幸运	气迫	魂
コウタ	必中	集中	不屈	热血	铁壁	幸运	魂
ショウコ	集中	应援	加速	激励	必中	觉醒	—
アクセル	必中	不屈	气迫	热血	直击	觉醒	连击
ヒューゴ	集中	不屈	必中	热血	气合	加速	同调
アルベロ	铁壁	集中	不屈	必中	热血	直击	连击
フォリア	铁壁	根性	必中	集中	热血	信赖	斗志

继承了《无双大蛇》全部优点的本作，在爽快度上又有新的提高，而且可选择的角色数量也多得令人吃惊。作为一名无双 FAN，实在没有理由错过本作。这篇研究虽然是 PS2 版的，不过也对应已推出的 X360 版。按照光荣的一向作风，除了部分 BUG 外应该也同样适用于未来的 PSP 版，相信到时候能够派上用场。

無双 OROCHI 魔王再臨

无双大蛇 魔王再临	Koei	动作
PS2 无双OROCHI 魔王再临		日版
2008年4月3日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

游戏资料大集合

游戏模式!

把 OPTION 这些都算进去的话，游戏一共有 7 个模式：故事模式、演剧模式、自由模式、对战模式、生存模式、画廊模式和游戏设定、游戏模式。

ドラマティックモード ——演剧模式

这个模式收录了 28 个彼此独立的关卡，其实就是前作的外传。演剧模式的难度要比故事模式和自由模式高，演剧模式的激难一星关卡，难度就已经超过了故事模式的激难五星。演剧模式的激难五星，损血量基本和前作的激难五星差不多。

演剧模式每个关卡中可以使用的角色是固定的，不能更换。



ストーリーモード ——故事模式

分为魏、蜀、吴、战国和远吕智这 5 条路线，每条路线都有 8 个章节，没有外传的设定。其中远吕智路线的剧情其实是《无双大蛇》的剧情，讲述他是如何打败三国和战国群雄的，当然结局有一些变化。

将任意一条路线通关后，就可以于该路线中使用任意已出现的角色来挑战。因为没有外传的设定，所以只要通关就能令隐藏角色不断出现。如果将 5 条路线全部完成，就可以使用除真远吕智外的全部角色。



サバイバルモード ——生存模式

在生存模式中，每打败一支队伍，我方角色的体力就会得到部分恢复，而无双槽的状态会自动继承于上一场战斗。生存模式中各角色的能力是固定的，而玩家遇到的队伍会越来越强，而我方只要有任何一人体力为零就算失败。



在生存模式中，如果能将对手击出场外也算胜利。在生存模式中可以使用百百目鬼和牛鬼这两名角色。玩家结束战斗后会得到一定数量的累计经验值作为奖励。

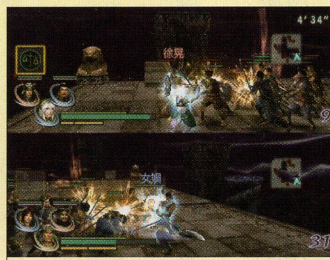


フリーモード 自由模式

可以用任意角色挑战任意的关卡，不过关卡依然是按路线来分类的，只是开头和结尾都没有剧情交代。

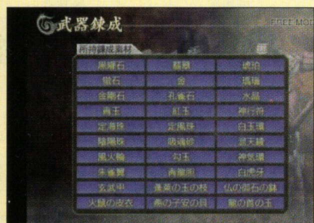
バーサスモード 对战模式

在此模式下可以与朋友进行对战，对战的规则有4种：总力战、胜拔战、疾驱、击坠。本模式和隐藏要素无关，只是可以多用两名特别角色：百百目鬼和牛鬼。



ギャラリー 画廊模式

在这里可以观看目前获得的壁纸、武器和动画。最后MobileJOY是用来和日本手机联动，联动后可以取得部分隐藏要素。



游戏中每位角色都有6张壁纸，打出该角色时开启第1张，练完该角色的特技可开启第2张，该角色的熟练度分别达到20、30、40、50可以分别开启后面的4张。在已取得壁纸上按△键，可以将其设定为游戏的壁纸。

在“壁纸一览”的“他2”一项中，还有3张特别壁纸，其取得条件分别为：故事模式全关卡通过、演剧模式全关卡通过、故事模式和演剧模式全关卡全难度通过。

用真远吕智随便过一关，可以开启隐藏的壁纸编辑模式。

オプション 游戏设定

主要内容有：更改游戏设定、存档读档、武将能力初期化等等。

全角色出现条件

下面的表看起来相当夸张，其实只要将故事模式的5条路线全部通关，就能使用除了真远吕智外的全部角色。不过注意，百百目鬼和牛鬼两名角色仅能在对战模式和生存模式中使用。

中日人名对照表：お市→阿市、くのいち→女忍者、ガラシャ→佳拉夏、ねね→宁宁。

赵云	蜀传二章 杂贺之战过关
关羽	蜀传最初即可使用
张飞	蜀传最初即可使用
诸葛亮	蜀传六章 小谷城之战过关，或远吕智传二章 成都之战过关
刘备	蜀传最初即可使用
马超	吴传六章 阳平关之战过关
黄忠	战国传最初即可使用
姜维	魏传三章 贱岳之战过关
魏延	蜀传二章 杂贺之战过关
庞统	魏传五章 小牧长久手过关
月英	蜀传六章 小谷城之战过关
关平	战国传最初即可使用
星彩	蜀传最初即可使用
夏侯惇	魏传二章 汜水关之战过关
典韦	魏传最初即可使用
许褚	吴传五章 桶狭间之战过关
曹操	魏传最初即可使用
夏侯渊	魏传二章 汜水关之战过关
张辽	蜀传五章 葭萌关之战过关
司马懿	战国传五章 长阪之战过关
徐晃	战国传最初即可使用
张郃	魏传最初即可使用
甄姬	魏传五章 小牧长久手过关
曹仁	魏传五章 小牧长久手过关
曹丕	魏传五章 小牧长久手过关
庞德	吴传五章 桶狭间之战过关
周瑜	吴传二章 金崎之战过关
陆逊	蜀传三章 长筱之战过关
太史慈	魏传三章 贱岳之战过关
孙尚香	蜀传最初即可使用，或远吕智传四章 合肥之战过关
孙坚	吴传最初即可使用
孙权	吴传最初即可使用，或远吕智传四章 合肥之战过关
吕蒙	战国传五章 凉州之战过关
甘宁	战国传五章 凉州之战过关
黄盖	吴传最初即可使用
孙策	吴传四章 严岛之战过关，或远吕智传四章 合肥之战过关
大乔	吴传四章 严岛之战过关，或远吕智传四章 合肥之战过关
小乔	吴传二章 金崎之战过关
周泰	吴传最初即可使用，或远吕智传四章 合肥之战过关
凌统	吴传最初即可使用
貂蝉	吴传通关
吕布	吴传通关
董卓	远吕智传最初即可使用
袁绍	魏传三章 贱岳之战过关
张角	战国传一章 楼桑村之战过关
孟获	吴传三章 南中之战过关
祝融	吴传三章 南中之战过关
左慈	蜀传一章 石亭之战过关
远吕智	远吕智传最初即可使用
妲己	远吕智传最初即可使用
太公望	蜀传一章 石亭之战过关
孙悟空	魏传通关
伏羲	战国传三章 长谷堂救出战过关
女娲	魏传最初即可使用
源义经	吴传一章 濡须口之战过关
平清盛	战国传通关
卑弥呼	蜀传通关
百百目鬼	取得任意5种炼成素材
牛鬼	取得任意25种炼成素材
真远吕智	演剧模式全关卡出现
真田幸村	战国传二章 冀州之战过关
前田庆次	远吕智传一章 小田原城之战过关
明智光秀	蜀传四章 五行山之战过关
织田信长	魏传七章 潼关之战过关，或战国传六章 虎牢关之战过关
石川五右卫门	吴传二章 金崎之战过关
上杉谦信	战国传三章 长谷堂救出战过关
阿市	魏传六章 邪马台之战过关
阿国	吴传最初即可使用
女忍者	魏传最初即可使用
杂贺孙市	魏传四章 冀州之战过关
武田信玄	战国传二章 冀州之战过关
伊达政宗	远吕智传五章 江户城之战过关
浓姬	战国传六章 虎牢关之战过关
服部半藏	蜀传最初即可使用，或远吕智传五章 江户城之战过关
森兰丸	吴传最初即可使用
丰臣秀吉	战国传六章 虎牢关之战过关
今川义元	蜀传最初即可使用
本多忠胜	蜀传最初即可使用
稻姬	蜀传最初即可使用，或远吕智传五章 江户城之战过关
德川家康	蜀传最初即可使用，或远吕智传五章 江户城之战过关
石田三成	魏传七章 潼关之战过关
浅井长政	魏传六章 邪马台之战过关
岛左近	战国传最初即可使用
岛津义弘	战国传最初即可使用
立花訚千代	吴传最初即可使用
直江兼续	战国传三章 长谷堂救出战过关
宁宁	战国传六章 虎牢关之战过关
风魔小太郎	远吕智传一章 小田原城之战过关
宫本武藏	战国传最初即可使用
前田利家	魏传四章 冀州之战过关
长宗我部元亲	吴传最初即可使用
佳拉夏	蜀传四章 五行山之战过关
佐佐木小次郎	战国传二章 冀州之战过关
柴田胜家	魏传七章 潼关之战过关

演剧模式全关卡出现条件

演剧模式的28个关卡并不能直接选择，在游戏初期只能选择3关，其他关卡需要满足特定条件才能使用。要想让全部关卡出现是相当耗时的一项工作。

编号	名称	难度	使用角色	出现条件
1	大坂城之战	★★★★★	曹操/孙权/刘备	曹操/孙权/刘备的熟练度达到50
2	樊城之战	★★★★★	织田信长/德川家康/丰臣秀吉	织田信长/德川家康/丰臣秀吉的熟练度达到50
3	合肥新城之战	★☆☆☆☆	周瑜/诸葛亮/武田信玄	吴传四章 严岛之战过关
4	严岛突破战	★☆☆☆☆	赵云/真田幸村/岛津义弘	蜀传通关
5	祁山之战	★☆☆☆☆	徐晃/关羽/上杉谦信	故事模式打过任意三关
6	小田原城决战	★★★★★	夏侯惇/吕蒙/关羽	拿到15个炼成素材
7	吴郡之战	★☆☆☆☆	姜维/陆逊/岛左近	故事模式打过任意四关
8	邪马台决战	★★★★★	吕布/前田庆次/本多忠胜	炼成素材全部取得
9	荆州之战	★☆☆☆☆	曹仁/孙坚/柴田胜家	故事模式打过任意五关
10	新城之战	★★☆☆☆	典韦/周泰/森兰丸	初期即可选择
11	南中救出战	★☆☆☆☆	马超/浅井长政/直江兼续	战国传四章 长坂之战过关
12	南中争霸战	★☆☆☆☆	庞德/孙策/前田利家	魏传四章 冀城之战过关
13	冀州攻防战	★★☆☆☆	庞统/张角/左慈	故事模式打过任意40关
14	大坂湾之战	★☆☆☆☆	张郃/貂蝉/长宗我部元亲	吴传通关
15	汉水之战	★☆☆☆☆	曹丕/关平/佳拉夏	魏传通关
16	上田城之战	★★★★☆	张辽/甘宁/风魔小太郎	张辽／甘宁／风魔小太郎的等级达到99
17	九州之战	★★☆☆☆	孙尚香/大乔/阿市	故事模式打过任意20关
18	本能寺之战	★★★★☆	夏侯渊/黄忠/稻姬	夏侯渊/黄忠/稻姬的等级达到99
19	火河决战	★☆☆☆☆	张飞/宫本武藏/本多忠胜	初期即可选择
20	麦城之战	★★☆☆☆	袁绍/祝融/宁宁	全角色平均等级达到20
21	四国之战	★☆☆☆☆	凌统/月英/明智光秀	战国传通关
22	下邳之战	★☆☆☆☆	司马懿/伊达政宗/石田三成	远吕智传四章 合肥之战过关
23	陈仓之战	★★★☆☆	今川义元/星彩/立花訚千代	初期即可选择
24	庐山之战	★★☆☆☆	甄姬/小乔/浓姬	全角色平均等级达到10
25	长沙之战	★★☆☆☆	孟获/阿国/石川五右卫门	故事模式打过任意30关
26	南中攻防战	★★☆☆☆	太史慈/魏延/佐佐木小次郎	全武将平均等级达到40
27	兖州之战	★★★☆☆	许褚/黄盖/服部半藏	全武将平均熟练度达到30
28	长谷堂之战	★☆☆☆☆	董卓/杂贺孙市/女忍者	远吕智传通关

全特技资料

武将名字后面的数字代表这个特技是这名武将的第几个特技，以方便大家快速习得。特技的习得条件这里没有写明，大家可以随时查看，而且变化相当少。注意如果你曾经与《无双大蛇》记录联动的话，全武将的第 1 种特技均会自动习得。

特技	说明
体力增加	体力最大值增加，最大20级。
无双增加	无双最大值增加，最大20级。
攻击强化	攻击力增加，最大20级。
防御强化	防御力增加，最大20级。
速度上升	素早さ增加，最大20级。
马术强化	影响骑马时攻防能力以及出战时坐骑的等级，最大15级。3级以下时，乘坐的马是最低级的；达到4、6、8、10级时马的等级也会变化，10级以后就是赤兔和松风。不装备此特技，也可以按SELECT键召唤最低级的马。
运上升	只影响入手武器的质量，最高15级。
力型强化	力型角色的攻击力上升，最大20级。
速型强化	速型角色的攻击力上升，最大20级。
技型强化	技型角色的攻击力上升，最大20级。
特殊强化	蓄力攻击的威力上升，最大20级。
必杀强化	消费无双槽的技巧威力上升，最大20级。
经验值增	获得的经验值增加，最大20级。
待机回复	待机武将的无双槽回复速度上升，最大15级。
消费轻减	无双槽的消耗量减少，最大15级。
连击回复	连击数超过10时，体力会得到回复，最大15级。注意仅在过10时才会回复，达到其他10的倍数时不会回复。
回复体力	战斗中体力自动回复，最大15级。
回复无双	战斗中无双自动回复，最大15级。

体力增加	经验值增	速度上升	力型强化
石川五右卫门1	左慈1	陆逊1	夏侯渊1
吕布1	孙坚2	大乔1	孟获1
张飞1	远吕智2	凌统1	孙权1
夏侯惇1	曹丕2	孙尚香1	本多忠胜1
典韦1	曹操2	伊达政宗1	上杉谦信2
董卓1	武田信玄2	张郃1	庞德2
太史慈1	庞德3	女忍者1	石川五右卫门2
周泰1	孙权3	风魔小太郎1	张飞2
关平1	吕蒙3	立花訚千代1	董卓2
赵云1	织田信长3	宁宁1	关平2
森兰丸2	关平3	周泰2	张辽2
孟获2	袁绍3	浓姬2	祝融2
许褚2	典韦4	马超2	孙策2
本多忠胜2	太史慈4	星彩2	前田庆次3
徐晃3	上杉谦信4	明智光秀2	黄盖3
石田三成3	孙策4	魏延2	许褚3
武田信玄3	丰臣秀吉4	甘宁3	岛津义弘4
岛津义弘3	孟获4	服部半藏3	关羽4
关羽3	本多忠胜4	浅井长政3	马超4
夏侯渊3	黄盖4	丰臣秀吉3	吕布4

马术强化	运上升	待机回复	消费轻减
张辽1	丰臣秀吉1	杂贺孙市1	石田三成1
明智光秀1	许褚1	长宗我部元亲1	孙悟空1
岛津义弘1	张角1	女娲1	浅井长政2
德川家康1	佐佐木小次郎1	阿市2	女娲2
太公望1	平清盛1	佐佐木小次郎2	岛左近2
伏羲2	太公望2	平清盛2	长宗我部元亲2
前田利家2	宁宁2	服部半藏2	平清盛3
前田庆次2	小乔2	太公望3	佐佐木小次郎3
今川义元2	孟获3	曹仁3	司马懿3
关羽2	前田利家3	大乔3	月英3
佳拉夏3	杂贺孙市3	稻姬3	直江兼续3
刘备3	阿国3	董卓3	陆逊4
马超3	伏羲3	周泰4	庞统4
吕布3	凌统4	姜维4	祝融4
源义经3	袁绍4	宁宁4	诸葛亮4

速型强化	技型强化	特殊强化	必杀强化
月英1	司马懿1	织田信长1	诸葛亮1
袁绍1	小乔1	森兰丸1	甘宁1
丰臣秀吉2	浓姬1	远吕智1	浅井长政1
大乔2	星彩1	吕蒙1	上杉谦信1
杂贺孙市2	魏延1	曹仁2	司马懿2
刘备2	张郃2	德川家康2	吕蒙2
宫本武藏2	甄姬2	稻姬2	月英2
貂蝉2	凌统2	女忍者2	夏侯渊2
阿国2	石田三成2	直江兼续2	陆逊3
陆逊2	甘宁2	风魔小太郎2	孙策3
黄忠3	姜维2	诸葛亮2	姜维3
周瑜3	庞统2	立花訚千代3	庞统3
张角3	夏侯惇3	曹丕3	祝融3
真田幸村3	曹操3	太史慈3	石川五右卫门3
典韦3	周泰3	岛左近3	德川家康4
阿市3	宁宁3	妲己3	庞德4
徐晃4	伊达政宗3	孙坚3	周瑜4
服部半藏4	明智光秀4	今川义元3	孙权4
赵云4	孙尚香4	武田信玄4	森兰丸4
曹丕4	左慈4	浅井长政4	张角4

无双增加	攻击强化
庞统1	孙坚1
曹操1	黄盖1
貂蝉1	姜维1
阿市1	前田庆次1
阿国1	庞德1
服部半藏1	马超1
直江兼续1	关羽1
甄姬1	祝融1
今川义元1	宫本武藏1
黄忠2	真田幸村1
周瑜2	太史慈2
徐晃2	典韦2
立花訚千代2	吕布2
张辽3	岛津义弘2
诸葛亮3	左慈2
孙尚香3	张飞3
左慈3	张辽4
石田三成4	夏侯惇4
织田信长4	远吕智4
妲己4	关平4

防御强化	
曹丕1	岛左近1
刘备1	武田信玄1
稻姬1	曹仁1
孙策1	妲己1
孙权2	真田幸村2
黄盖2	织田信长2
袁绍2	明智光秀3
本多忠胜3	赵云3
上杉谦信3	德川家康3
月英4	星彩4

连击回复	
周瑜1	卑弥呼1
柴田胜家1	孙悟空2
孙尚香2	夏侯惇2
妲己2	长宗我部元亲3
女娲3	凌统3
风魔小太郎3	张郃3
宫本武藏3	真田幸村4
甘宁4	

回复体力	
源义经1	佳拉夏1
黄忠1	伊达政宗2
卑弥呼2	柴田胜家2
张角2	浓姬3
女忍者3	孙悟空3
貂蝉3	甄姬3
夏侯渊4	阿国4
石川五右卫门4	

回复无双	
伏羲1	前田利家1
徐晃1	源义经2
赵云2	佳拉夏2
柴田胜家3	魏延3
森兰丸3	小乔3
星彩3	远吕智3
许褚4	立花訚千代4
张飞4	

全炼成素材取得方法

在战前准备画面中，如果本关有素材，会给出素材获得方法的提示。此外玩家还可以进入画廊模式确认每种素材的获得方法的提示。要想查看目前已取得的素材，可以在兵舍的武器炼成画面中按△键查看。玩家必须按照特定方法，才能拿到素材，不过使用角色和难度没有限制，故事模式和自由模式均可。满足条件后会出现贵重品发现的信息，此时玩家可以查看情报履历来确认详细位置，之后来到指定地点击破箱子回收即可。

注意，如果玩家使用的角色在战场上本来就有登场，电脑会将该角色换成其他武将。另外文中提到的击破敌将，均需要玩家亲手击破。

黑曜石	
关卡	远吕智传一章 小田原城之战
方法	开战后5分钟内占领南砦

翡翠	
关卡	蜀传二章 杂贺之战
方法	开战后5分钟内占领东砦

琥珀

关卡	魏传二章 汜水关之战
方法	在夏侯兄弟生存的情况下，火计成功后击破陈宫

金

关卡	战国传二章 冀州之战
方法	击破全部增援和援军，佐佐木小次郎必须由玩家击破

金刚石

关卡	蜀传三章 长筱之战
方法	开战后10分钟内叫来陆逊的援军

青玉

关卡	战国传三章 长谷堂救
方法	在真田幸村生存的情况下完成300人斩

红玉

关卡	远吕智传三章 川中岛之战
方法	在前田庆次生存的情况下干掉真田幸村

定风珠

关卡	蜀传五章 葭萌关之战
方法	开战后10分钟内在张辽未败走的情况下，击破孙悟空的本体

白玉环

关卡	魏传五章 小牧长久手之战
方法	庞统进军后的6分钟内，确保庞统的火计成功

阴阳珠

关卡	吴传五章 桶狭间之战
方法	开战后10分钟内掩护黄盖和石川五右卫门偷袭成功

勾玉

关卡	吴传六章 阳平关之战
方法	开战后10分钟内击败貂蝉

风火轮

关卡	魏传六章 邪马台之战
方法	迅速制压炮台并干掉前田庆次

混天绫

关卡	蜀传六章 小谷城之战
方法	开战后10分钟内，迅速阻止妲己的全部计策，再消灭妲己 说明：按照金吾丸→本丸→中丸→山田山砦的顺序一路杀过去，把遇到的敌将和妖术兵长迅速全灭即可，最后消灭妲己，贵重品就会出现在山田山砦。

青龙胆

关卡	魏传七章 潼关之战
方法	在柴田胜家、夏侯威、夏侯惠、丹羽长秀生存的情况下，开战后 10 分钟内将孙悟空及其手下九将各击破一次 说明：开战后先将平清盛和另外二将干掉，之后敌人会出现大批增援，其中左上、右上、右下各有 3 名敌将。将这 9 名敌将全部消灭一遍后，孙悟空就会出现。把孙悟空干掉即可。9 名敌将会因为妖术不断复活，可以不用管他们。

玄武甲

关卡	战国传七章 白帝城之战
方法	开战后 20 分钟内让上杉谦信、织田信长、丰臣秀吉从三个方向进入白帝城

萤石

关卡	吴传二章 金崎之战
方法	在周瑜、小乔生存的情况下，快速掩护小乔诱出董卓

玛瑙

关卡	远吕智传二章 成都之战
方法	开战后6分钟内突破成都南门

孔雀石

关卡	魏传三章 贱岳之战
方法	击破5台虎战车，并让袁谭与袁熙投降

水晶

关卡	吴传三章 南中之战
方法	两次火计均迅速成功，并击破庞统

神行符

关卡	战国传四章 长坂之战
方法	火炮着火事件后，3 分钟内击破前田庆次、黄泉军、飞头蛮、以津真天、猩猩

吸魂砂

关卡	远吕智传五章 江户城之战
方法	击破伊达政宗(两次)、片仓小十郎、伊达成实、后藤信康、留守政景、稻姬、井伊直政、神原康政 说明：在进入天守前先把外面的所有敌人消灭，直到把稻姬那一批敌将也杀光，之后就可以进入天守，干掉伊达政宗后贵重品就会出现。

神气环

关卡	战国六章 虎牢关之战
方法	①孙悟空出现后的 3 分钟内，击破孙悟空、恶楼、胃怪。②火计发生后的 3 分钟内灭火。 说明：开战后先来到地图左下方奋战，平清盛会在这边发动 3 次突击，需要击破的目标会在地图上标明。这个间隙岛左近会向右上方移动呼叫援军，保护他一路清兵前进，孙悟空会在半途杀出来，请迅速击破。织田军出现后地图中央会发生火灾，并出现幻影兵。找出两个妖术兵长并消灭后就算大功告成了。

朱雀翼

关卡	远吕智传六章 夷陵之战
方法	敌奇袭部队出现后的3分钟内，将其击破。 说明：敌人奇袭部队会出现在火计后，位置是左侧和下方，共4人。有好马的话会轻松很多。

白虎牙

关卡	吴传七章 山崎之战
方法	在孟获、诸葛谨、阿会喃、董荼奴生存的情况下，开战后10分钟内击破蛟、隐形鬼、金鬼、猪豚蛇、修陀、风鬼、无双、司马昭、郭淮、司马懿、孙悟空

蓬莱の玉の枝

关卡	远吕智传七章 三方原之战
方法	开战后10分钟内发动缩地术，并击破森兰丸、明智光秀、森长可、蜂须贺小六、不破光治、佐久间盛政 说明：要在十分钟内掩护我方的妖术兵长进入兵粮库，这样才能发动缩地术。如何快速清兵、确保妖术兵长快速前进是一大难点。

火鼠の皮衣

关卡	魏传终章 官渡之战
方法	开战后10分钟内我方作战全部成功，卑弥呼出现后100秒内将其击破

燕の子安の贝

关卡	吴传终章 赤壁之战
方法	长宗我部水军第一阵到达后，2分钟内制压祭坛；第二阵到达后，3分钟内击破妲己和前田庆次

佛の御石の钵

关卡	蜀传终章 五丈原之战
方法	开战后6分钟内打开大门，之后在4分钟内击破妲己和卑弥呼 要想在6分钟内打开大门，需要让太公望来到中央门前，并清光地图左边的将。一开始先往左边杀，不用管司马懿的计策。清光左边的敌将后立刻消灭妖术兵长，再来到右边截杀伊达军。顺利的话5分钟即可解决战斗。

龙の首の玉

关卡	战国传终章 关原之战
方法	开战后4分钟内消灭南、东南、东的3支大筒部队，再击破妲己和前田庆次



1 属性

之所以本系列能够出现最高难度下也能秒杀敌将的情况，就在于本作的属性设定。游戏允许玩家最多在武器上合成 8 种属性，这些属性会在特定的蓄力攻击中生效(不是所有的蓄力攻击都带)，而且除了少数几种互相抵消的情况外，武器上的属性可以同时发动。8 种属性加成下来，威力自然就大得惊人了。

本作的属性和前作如出一辙，只是细节设定上有细微区别。蓄力攻击按属性可以分为“可带武器属性”、“自带固定属性”和“不带属性”这几类，还有“自带固定属性和武器属性”和“能带部分属性”的情况。自带固定属性的招式，就不能附带武器属性。



玩过《无双大蛇》的玩家，在新接触本作时需要重新适应。虽然大部分角色的招式都没有变化，但是招式属性却有很大变化，三国武将的 C1、C2 基本上都不带属性了，以前那些变态的多段属性判定招式也有削弱。而《无双大蛇》里一些不带属性的招式这回又能带属性了。

通过武器融合可以把两把武器的属性融为一体。任意两把武器进行融合时，都可以选择是否增加空格和攻击力，但属性和能力只能从两把武器本身具有的属性和能力进行选择。每种属性的最高上限都是 10 级。融合时首先要选择一把武器作为本体，之后再选择另一把武器进行融合。融合结束后，本体可以保留下来，而第二把武器将会消失。每位武将都有 4 个不同级别的武器，4 个级别的武器基础攻击力有明显差异。

属性	效果
炎	给予追加伤害，并且在火消失之前一直有效。炎与破天、雷组合比较实用，与冰不可共存。
冰	40%几率将敌人冻住，冰冻时间约为4秒，冰冻中敌人的防御力下降。冰是推荐属性，不过不要与破天、炎并用。
雷	以雷攻击周围的敌人，能令敌人崩坏，可有效防止敌人浮空，与分身、破天并用的效果也不差。
阳	敌人无法防御，并给予追加伤害。武器上必装的属性之一。
斩	1/4几率令敌兵即死，对敌将造成固定伤害。武器上必装的属性之一。
吸生	吸收敌人的体力。
吸活	吸收敌人的无双。
破天	对空中的敌人攻击力上升。与雷、冰并用不太好，不过与分身和雷并用比较有效。
勇猛	对敌将的攻击力上升。可以与极意并用。
旋风	攻击范围变大。对于大部分武将来说都是必装的，对小部分招式无效。
分身	攻击时出现分身，可多打一下，但不带属性。与雷并用时会把敌人打飞。
神速	攻击速度加快。前作因高等级神速导致部分招式判定有误的BUG，本作依然存在，不过影响要小得多。
极意	攻击力上升。可以与勇猛并用。
背水	体力越少，攻击力越强，不推荐。

2 炼成

本作不但可以在武器上装备8种属性，而且允许玩家在武器上再“炼成”3种能力。武器炼成则首先需要有对应的素材，本作的素材是以贵重品的方式在游戏中出现的，玩家必须以特定的方法才能打出素材，不过对难度没有限制。素材不是消耗品，一旦入手，永远拥有。

武器炼成能力共有15种，每种能力都要求玩家拥有1～4种素材以及对应的属性才能炼成。素材虽然不是消耗品，但属性却是消耗品。为了让武器上附加的能力正好是该能力要求的那几种属性，我们还得按照要求先合出对应的武器。

已取得的武器炼成能力是独立存在的，玩家可以通过“武器改造”中的“炼成能力融合”将其合成到任意一名角色的任意一把武器上，不过合成之后就不能收回了。



最推荐的武器炼成能力自然是天舞，天舞虽然说作用是“无双满时除自带属性的效果类招外全招式带兵器属性”，但事实上就算你装的没有任何打造的“白板兵器”，天舞也会免费赠送给你炎属性和旋风属性。把武器上合好斩和阳之后，狂按□键就能秒杀任何敌人，再强悍的敌人、再高明的AI，在天舞面前都只有俯首称臣的份儿。另外在玉玺的作用下天舞连无双技也可以带属性，你可以让孙坚放了特殊技后使用无双天舞耍耍。

不过天舞对神速会有额外加成作用。这样的话，神速等级一高，别说按不出蓄力攻击，就连把□按完也只能像拼刀那样按才行，而且会引发相当夸张的神速BUG。所以要装天舞的话，切不可把神速等级合成得太高。

武器炼成能力一览

名称	效果	所需属性	所需素材
兵法	能力上升道具的持续时间增加	炎1	黑曜石
不屈	濒死状态下倒地再起时攻击力两倍	勇猛1	翡翠
旋回	受身变得更加容易	破天1旋风1	琥珀
补给	打死敌兵时有一定几率掉下桃子	吸生1吸活1	萤石
狙击	弓箭和火枪的威力上升	勇猛1神速1极意1	金
天活	无须血红重伤即可发动真·无双乱舞和秘奥义	炎1分身1雷1	玛瑙
天阵	无须血红重伤即可发动合体技	炎1旋风1分身1极意1	金刚石
湾曲	受到的伤害减少	阳1吸生1旋风1背水1	孔雀石
顽强	蓄力攻击中不会被打断	冰1吸活1勇猛1分身1极意1	青玉+白玉环
飞龙	蓄力攻击可以用跳跃取消	斩1破天1分身1神速1极意1	水晶+神行符
金甲	受到弓箭和火枪的攻击时，不会出现硬直	雷1斩1吸活1分身1神速1背水1	红玉+定风珠
连携	待机角色的无双槽只要有一半，就能发动援护攻击	冰1破天1勇猛1旋风1分身1神速1	定海珠+阴阳珠+吸魂砂+混天绫
赋活	无双槽自动回复	炎2阳2吸生2吸活2旋风2神速2极意2	风火轮+勾玉+神气环+龙の首の玉
再生	体力为零时，拥有一次复活的机会	冰2阳2吸生2吸活2旋风2分身2神速2背水2	朱雀翼+青龙胆+白虎牙+玄武甲
天舞	无双槽全满时所有攻击均附加属性	炎2冰2雷2阳2斩2吸活2勇猛2极意2	蓬莱の玉の枝+佛の御石の钵+火鼠の皮衣+燕の子安の贝

3 能力

从《真·三国无双》一代开始，《无双》就加入了角色扮演游戏的成长系统。就算你有一把究极的武器，如果基础攻防值太低，在高难度下只要挨打就会挂掉，因此能力同样是不可忽视的重要因素。



本作中角色的能力只有5项，即：体力、无双、攻击力、防御力、素早さ，当然在实际游戏中还有多项隐藏数值。角色能力可以在チーム情报中察看。

角色类型	分为力、速、技3种，不可改变。
Lv	等级。最大99级。
造型	每位角色有3种造型，在角色选择画面中按△可以改变。
经验值	累积到一定程度后会升级，49级之后固定为2720点升级。
体力	战斗变为0时GAME OVER。
无双	关系到无双技巧和部分角色的类型动作的发动。
攻击力	角色的攻击力。
防御力	角色的防御力。
素早さ	影响角色的移动速度和跳跃高度。
熟练度	与防御力有关。

本作提升能力的方法异常简单，只要不断升级，就可以令体力、无双、攻击力、防御力、素早さ这5项基本数据提升。当角色等级达到99级后，全能力都会变满。在战斗中打倒敌兵敌将都有经验值可拿，打倒部分敌将后还会出现增加经验值的道具。而在过关后，会根据玩家的过关时间和杀敌数再赠送一定的经验值，这部分经验值被称为“储备经验值”（ストック经验值）。储备经验值是全角色共通的，通过兵舍画面中的“经验值振分”选项可以提升任意角色的经验值。这样就算是从不上场的人也能轻松升到99级。

经验值获得表	
一般兵	6
队长	15
一般武将	300
无双武将	600
总大将	900

4 特技

能力练满了，并不代表你就能在最高难度下横着走，因为还有特技的设定。每位角色都可以学会3～4种特技，只要在战斗中满足特定条件就可以学会。这个“特定条件”可以在チーム情报的特技习得情报中察看，只有杀死指定人数的敌兵、武将或敌兵+武将这3种。不过有时会附加一些限制条件，如限时内完成、不能使用消耗无双的技巧、体力要维持在一定程度之上等等。

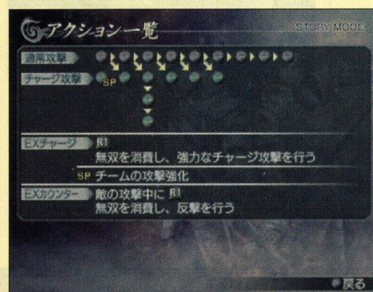


各角色习得特技的顺序不能改变，而规定的条件也必须由该角色一人完成才能习得。但是所有已习得的特技，全部角色都可以装备。游戏中一共有18种特技，要想把所有特技练满，就要把所有角色都用过，这可是92个人的大工程。而且一场战斗最多只能学得一个特技，也就是说，不打近90场战斗是不可能学会全部特技的。不过只要你的记忆卡中有前作的记录，那么在开始新游戏时会问你是否与前作记录联动。联动之后全部武将的第一项特技均处于已习得的状态。

学满特技的确很不容易，不过我们可以有选择地去学，比如加攻加防这些特技自然实用无比，那么我们可以查阅前面的表格，优先培养有这些特技的武将。又因为学特技和难度无关，那么在最低难度下学习自然是最省心的了。

5 招式

虽说决定战争胜负的是人而不是武器，不过在《无双大蛇魔王再临》里似乎不是这样……



本作92名角色的攻击方式可以分为7大类，出招表可以在チーム情报的アクション一览中察看。各角色的全部招式并不是一开始便可以使用的，在达到指定等级后才能逐渐学会新的招式。

注意部分角色拥有隐藏技，如曹丕在C2、C4、C5、C6后按□出玉等等，这些请玩家自行摸索。另外战国武将在《战国无双2 猛将传》中加入的新蓄力攻击都没有在本作中引进。

战国无双 A型

□最高12连

拥有 C1、C2、C3、C4、C5、C6、C7、C8

原《战国无双 2》的通常攻击型角色全部属于此类，12段□连击和C1～C8的变化是最大特色。一般来说C2和C5为浮空技，C3为致晕技，C7为防御不能技。代表人物有：源义经、德川家康、明智光秀、丰臣秀吉、上杉谦信、阿市等等。

战国无双 B型

□最高8连

拥有 C1、C2、C3、C4

C1、C2、C3、C4 全部有二三级追加

原《战国无双 2》的蓄力攻击型角色全部属于此类。尽管通常攻击和蓄力攻击的组合最高只到C4，但C1～C4每一段后面都可以按△进行两次追加，往往能多次发动属性，因此相当强劲。代表人物有：平清史、卑弥呼、真田幸村、前田庆次、本多忠胜、宫本武藏等等。

真・三国无双 A型

□最高9连

拥有 C1、C2、C3、C4、C5、C6

C3 可以追加二三级

“《真・三国无双》系列”的全部角色（除诸葛亮和司马懿外）以及妲己、太公望、孙悟空、伏羲、女娲均采用这种攻击方式。其中C2和C5为浮空技，C3为致晕技，先用C3敲晕再用C5浮空是最基本的连续技。

战国无双 C型

□最高8连

拥有 C1、C2、C3、C4

C1、C2、C3、C4 有二级追加

原《战国无双 2》的特殊技型角色全部属于此类，因为本作取消了特殊技的设定。这样一来最高C4的组合以及□8连击的上限就比较寒碜。代表人物有：宁宁、石田三成、服部半藏、直江兼续等等。

注：C代表△的蓄力攻击（CHARGE攻击），如□□□△简称为C4，表示第4下需用蓄力攻击来取消。以此类推，C1就是△，C3–3就是□□△△△。

真・三国无双 B型

□最高9连

拥有 C1、C2、C3、C4、C5、C6

此模式只有诸葛亮和司马懿采用。和其他三国武将比起来，C3不能追加是一大缺点。不过两大军师的动作成长相当快，16级就能学会全部招式，比其他三国武将早了3级。

远吕智型

□最高9连

拥有 C1、C2、C3、C4

C1、C2、C3、C4 全部有二三级追加

仅有远吕智一人采用此类型，其特征和战国无双 B型基本相同，只是□最高9连。

真・远吕智型

□最高9连

拥有 C1、C2、C3、C4

仅有真・远吕智一人采用此类型。尽管动作贫乏，但招招都强得要命，绝对是最强角色。

6 无双式

按○键发动的无双大家想必非常熟悉。无双因为其全身无敌的特性，一直是玩家的最爱。这里的无双式不仅仅指无双，还包括了大量和无双槽有关的技巧，熟悉掌握之后将会令游戏更加轻松。

无双技

本作的无双技有两套不同的系统，即《真・三国无双》的无双乱舞＋《战国无双》的无双奥义。不过除了无双奥义发动后松开○键可以自由行动这一点之外，两套系统可以说是没有什么区别。由于本作的属性实在太暴力，因此利用无双灭将不太现实，倒不如留作他用。

血红时发动的真・无双乱舞和无双秘奥义均自带炎属性。另外双打时当1P和2P接近时，双方按○键就能发动合作无双，注意合作无双是自带炎属性而不是雷属性。

援护攻击

当玩家操纵的角色受到攻击之时，如果待机的角色无双槽全满的话，输入L1+□/△就可以发动援护攻击，□和△对应不同的角色。援护攻击发动后待机角色会出现在玩家身边解围，玩家操作的角色会进入短暂的无敌状态。

援护攻击威力很小，不过能够避免玩家被敌人连续进攻，再加上消耗的无双值不算多，因此远比放无双解围实用。拥有天阵的话，更是只要待机角色的无双槽达到一半就能发动援护攻击。

无双爆发

来自于一代的系统。在无双乱舞或无双奥义发动的状态中，按L2或R2换人后立刻按○发动无双技，就可以使出名为“无双爆发”的新技巧。和普通无双技比起来，无双爆发将根据队伍构成来附加属性，最多可以实现3人连放，不过代价是要耗光3个人的无双槽。

队伍构成	附加效果
力型角色 2 人以上	分身
速型角色 2 人以上	神速
技型角色 2 人以上	吸生
力速技各 1 人	阳

合体技

这才是本作的精华所在！当玩家操纵的角色处于红血重伤且无双槽全满的状态时，只要同时按下L2+R2，就可以发动同组三人的合体技。合体技不仅威力大，而且发动时附加属性，打完后往往还可以继续追打。

合体技名	角色
仙界三英	伏羲+女娲+太公望
君主之守人	森兰丸+周泰+典韦
三忍者	风魔小太郎+服部半藏+女忍者
造反者	吕布+魏延+明智光秀
天下无双	吕布+本多忠胜+远吕智
妖艳之美姬	浓姬+甄姬+妲己
桃园三杰	刘备+关羽+张飞
三国君主	刘备+曹操+孙坚
孙氏三兄弟	孙策+孙权+孙尚香
战国三霸者	织田信长+丰臣秀吉+德川家康
火器的名家	杂贺孙市+伊达政宗+德川家康
神弓手	黄忠+夏侯渊+稻姬
天下鬼才	诸葛亮+周瑜+司马懿

如果玩家的队伍是特殊组合的话，会有对应的专用合体技。专用合体技发动后，画面上出现的特写画面会有所不同，接下来的攻击方式也会有变化。

有了炼成能力天阵后，无需血红就能发动合体技，这一点实在是太暴力了。合体技绝对是本作的最大亮点，强烈建议人手一把有天阵的武器。

7 角色类型

《无双大蛇》中角色类型是相当重要的设定，它往往会决定一名角色是好用还是不好用。不过在本作中角色类型的影响已经没有那么重要了。

游戏中的92名角色被分为力、技、速3种类型，每个属性都有独有的类型动作和特殊能力。特殊能力是天生具有的，而类型动作是以R1键发动的技巧。各角色的类型动作和特殊能力同样可以在チーム情报的アクション一览中察看。



力(パワー)	
类型动作	必杀技
特殊能力	超级护甲

由R1发动的必杀技要么威力极大，要么能带来强劲的附加效果，但要消耗无双槽。超级护甲可以让角色在挨普通攻击和弓箭时没有硬直，从而能够从容地使展各种攻击。



速(スピード)	
类型动作	独有技
特殊能力	空中冲刺、跳跃取消

速型角色拥有R1、左摇杆+R1两种独有技，这两种独有技可以接续在其他攻击之后。跳跃取消则对大部分地面攻击均有效。空中冲刺的使用方法是在空中按×；发动过程中完全无敌。



活用跳跃取消和独有技取消，既可以组合出威力强大的连续技，也可以用来取消收招的硬直。不过R1可以被左摇杆+R1取消，但左摇杆+R1却不能被R1取消。

技(テクニック)	
类型动作	EX 蓄力攻击、SP 攻击
特殊能力	会心一击、特殊反击

将原来的□△组合攻击中的△换为R1，由此可以变化出威力更高、判定更强的EX蓄力攻击。在出招表中可以看到特定蓄力攻击后打着SP字样，这表明该段蓄力攻击如果用R1取消的话，会变化为与原来不同的全新技巧，即SP攻击。对于无属性的蓄力攻击，如果改用EX蓄力攻击的话，一般都会附加属性。

对空中的敌人施以蓄力攻击或EX蓄力攻击时，必定会发动威力更大的会心一击。而在地面受到敌人攻击时按R1，便可发动全身无敌的反击技。但是EX蓄力攻击和特殊反击都会消费无双槽，无双槽不足的话则无法发动。



8 熟练度

熟练度只影响武将的防御力，因此只能算成最后一个要素。

熟练度上限为50，提升至上限后武将受到的伤害大约会减少一半。玩家只要不断杀敌就能令熟练度增加，每杀500人就能增加1点熟练度，而杀1名武将等于杀100人。

从隐藏要素角度来说，熟练度还与武将的服装和壁纸有关。当熟练度达到20、30、40、50时，各会开启一张壁纸。熟练度达到10时，可以使用该角色的第3套服装。



实用技巧大集合

一、每个武将都有一种战术，满足条件后即可发动。每名武将一场战斗只能发动一次。

号令	我方全军士气が上升	击败 5 名敌将
防栅	我方总大将的防御力增加	完成百人斩
舞い	我方全军的体力和兵力回复	开战 10 分钟后击败敌将
齐射	我方全军的弓箭火枪威力上升	击败两名敌将
对决	我方全军受到敌人的伤害下降	完成三百人斩

二、当玩家接近我方任意一支部队时，就会发生合流。处于合流状态时，玩家的体力将会不断上升。当玩家离开这支部队时，合流将自动解除。

同样的，当玩家接近第三方势力时，就会发生联合。联合发生后，玩家的体力同样会不断上升。联合的解除条件是第三方势力被消除。



当合流与联合同时发生时，两者的辅助效果可以叠加。

三、孙悟空跳起来按△，可以登上一些平时上不去的高墙，利用这个特性拿蓬莱の玉の枝会轻松一些。

四、飞龙的作用为蓄力攻击中可跳跃取消，利用飞龙的特性，可以使出很华丽的连招，甚至是无限连。

五、最好的练级关卡：严岛、官渡、五丈原。



六、最好的刷武器关卡：战国传一章 楼桑村之战（有武器的敌将是石川五右卫门、董旻、华雄、李儒）、吴传五章 桶狭间之战（文聘、钟会、鬼庭纲元和前田庆次）。只推荐在激难难度下尝试，并要装备运上升的特技。可以用一位有天舞的强者带队刷武器。

七、本作取消了三国武将纵马跳跃的设定，但实际上在某个时间点还是能使用这招的，有兴趣的话大家可以自行尝试。



开发秘闻

了解游戏制作过程中鲜为人知的故事

《女神异闻录 PERSONA4》制作人访谈



对于很多玩家而言，《女神异闻录PERSONA4》无疑是PS2平台后期最值得一玩的角色扮演游戏之一。从系列FANS的角度来说，这次的新作加入了诸如电视世界等很多全新的要素，让我们感到面目一新。到底这些构想都是怎么诞生的，幕后又有哪些有趣的小故事，就让我们来听听制作人是怎么讲的吧。

“在角色扮演游戏中引入杀人事件这一设定是为了制作新的《女神异闻录》。”

——前作《女神异闻录 PERSONA3》（以下简称《P3》）是以都市为舞台的，这次《女神异闻录 PERSONA4》（以下简称《P4》）的舞台变成了田园。为什么要将舞台进行调整呢？

桥野桂（以下简称桥野）：第一个理由是这次的《P4》已经是第四作了，我们想要让玩家看到一个新的《女神异闻录》，这样才能让人觉得新鲜，才能给玩家留下印象。另外一个理由是，考虑要让游戏接近真实的时候，就很容易想到身边的人和街道的那种感觉，但是除了高楼大厦以外，身边的世界应该也有别的东西的。将目光稍微放远一点，我们就会想到森林、山川、学校这些地方。为了表现这种日常生活的感觉，我们将所谓的“街道”定义进行放大，于是就想到了这次在田园发生杀人事件、众人努力追查真凶的故事设定。

——原来如此，在角色扮演游戏中引入杀人事件这一设定真的很少见呢。

桥野：没错。正是因为觉得角色扮演游戏中引入杀人事件非常少见，所以这次我们才想要去挑战一下。而且，在需要花一定时间游玩的角色扮演游戏里解决街道中的杀人事件和田园这一舞台的特性非常相配。“偶尔也会有这种事情发生的吧？”玩家要是这样想，我们就觉得很开心了。而且这次将“远离都市”和“杀人事件”这两个尝试结合在一起，舞台就变成了田园。但这仅仅是表面，更深层面的意思是想描写围绕着现代社会的光明面与阴暗面。给人明亮的印象像是广阔的田园风景、旋转的水车、明亮的蓝天以及清新的空气之类的；相反，阴暗的地方则比较潮湿，差别很大。将这些地方加以重点放大的话，就可以和这次的杀人事件联系在一起了，和田园明亮的一面相对比，我们觉得会很有深意。

——本作中的“电视世界”是联系现实世界与异世界的关键，当时为什么会想到“电视”这一元素呢？

桥野：当时决定做“田园中的杀人事件”的时候。我们想到在杀人事件这个方向上如果只是去表现阴暗与潮湿这些气氛，会不会让玩家觉得太压抑了呢？于是我们就引入了并不限定是田园或者是都市的通用明亮要素。收看电视和场所无关，是全国共通的单向获取情报的媒体，这一部分也和本作的主题设定密切相关。

副岛成记（以下简称副岛）：另外，主角们如果变成探索田园杀人事件的少年侦探团的话，那就不需要仲魔的存在了，所以要让大家觉得“去探索一下不也挺好嘛”，我们也加入了一点幻想的要素。此外，偶尔用到像电视这样的电子产品也不错嘛（笑）。在网络普及的时代里，电视到底会变成什么样的存在呢？我们也在想是不是应该重新改变对电视的看法了呢？

“不受庞大的情报迷惑，通过自己的思考找出真相。”

——利用对我们来说随处可见的电视，怎样才能加入都市传说的要素呢？

桥野：我们并不是为了加入类似都市传说之类的要素才引入电视这一设定的。如果在描写杀人事件的时候出现剑或者魔法之类的东西，那么谁都有成为犯人的可能了，大家会想“反正一定是不知哪里来的魔界怪物在幕后动了手脚吧”（笑）。如果不把这样的东西排除在日常生活之外，那么杀人事件这一要素的存在感就很薄弱了。我们和开发团队也一直强调要将这一点区别对待。

——除了在角色扮演游戏中加入杀人事件，游戏还有什么其他精彩的地方吗？

桥野：作为系列的最新作，本作讲的是年轻人独自解决问题并从中获得成长的故事。故事的出发点是因为生活在现代社会中的年轻人对于需要直面的问题总存在一些困惑。刚才讲到的电视媒体以及其他以网络为代表的主流媒体上，每天都会有很多的情报在流动。如果将这些情报不经分析地直接接受，会不会被人觉得是一种很笨的行为呢？我们要是忘记了这些信息其实已经是被传送者过滤过的话，我觉得那样就非常危险了。虽然一开始会觉得这种事情





游戏制作人

桥野桂

Katsusura Hashino

继《P3》之后继续担任游戏的制作人。代表作有《真女神转生Ⅲ NOCTURNE》等等。

是理所当然的，但是当流动的情报越来越多的时候，如果再不花工夫去斟酌，我们就会疲于处理这些情报中夹杂的感情因素。这种事情我想大家一定都有切身体会。于是我们就想，要是把这种在获取情报时心中的不安感加入到游戏的设定基调中会怎样呢？将看现代剧的少男少女没有见过的部分加入本作并把它当作游戏的一种独特氛围会怎么呢？我们就是带着这样的想法进行构想的。情报不经过自己的仔细分析便拿来使用，就很有可能中了别人的圈套，听起来很像是一种阴谋说呢（笑）。实际上，不依赖看到和听到的情报的话，甚至有可能连自己住在哪里都不知道。这种含糊的说法也是“似是而非”的要素之一呢。

——真是深奥啊，感觉关系相当复杂呢。那么使用电视这一道具也是处于这个考虑吗？

副岛：举个例子，二次世界大战前我们会看到“广播里所说的并不是事情的全部”这样的文字好好地写在国语教科书中，但是现在为什么看不到了呢？如果真的不知道为什么的话，我们心中自然也就会产生疑问。

桥野：到底是碰巧漏掉了，还是出于什么意图才删掉的？因为每个人的理解情况不同，所以也就带来了都市传说的神秘感，而且这好像只在日本有呢，大家不害怕吗（笑）？虽然说得有点夸张，但是加入了一点独特的不安定的气氛，游戏的故事和人物就会变得更加有血有肉了。这也是我们敢于将电视这一设定加入游戏的理由之一哦。

——为什么想到要在角色扮演游戏中加入杀人事件呢？

桥野：只是单纯地觉得会很有趣啦（笑）。在高中生们都不熟悉的地方，是不通过警察来搜寻法人，而是利用自己的能力来解决整个事件。一想到这应该就会让人觉得兴奋吧。

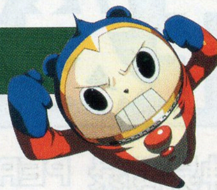


——确实是这样。不知道犯人是谁的话，真的会很紧张呢。

桥野：“解开杀人事件的谜题”，按照这样的形式来明确游戏的目的，制作起来就很容易了。但是，说起杀人事件，一波三折不也是理所当然的事情吗？因为最初拿到的剧本故事非常简单，所以后来我们加入新的剧情以及对话时也花了不少工夫。再重新编写的过程中，游戏的设定与剧情也在发生着微妙的变化，制作的过程一波三折（笑）。虽说是角色扮演游戏，但我们也会经常想“其实这是不一样的吧”，总之为了让游戏的体验更加紧张，我们动了很多脑筋。



人设
副岛成记



Shigenori Soejima

从《女神异闻录2》开始担任系列作品的人设，负责主角等人的角色设计工作。

——这次的杀人事件和天气也有很大关系呢。雨天之类的是不是在故事中特别重要？

桥野：单纯地说遇到雨天这种天气，我们心里面的烦恼、担心这些情感就会增加。相反，如果天气一下子变晴朗了，烦恼的事情就一下子烟消云散了。环境能够给人的心情带来影响，如果游戏用日历的方式来进行，那么再加入天气的要素就更有深意了。

——这也是游戏流程中必须注意的要素吗？雾到底什么时候散去，玩的时候会因此而变得紧张呢。

桥野：天气的要素除了用在各个事件里，其本身也是游戏的一个谜题设计。在《P3》中，我们只是将满月这一限定时间表现了出来，而这次玩家则是需要在特定的时间内救出失踪者。雨要是还一直在下那就糟了，玩家的心应该也会悬着的。

副岛：开始的时候，天气的分配中有很多不规则的雨天，那样的话玩家就要每天在迷宫中消磨掉时间，不知道什么时候将失踪者救出来了，那样实在是没办法进行游戏了呢（笑）。

> **“人物们戴的眼镜给人一种能看透真相的印象。”**

——从游戏里的性格设定或者外形人设上来讲，有没有特别喜欢的角色？

桥野：我喜欢开发时花了很多工夫的小熊。声优山口胜平先生在开发快要完成的时候，我们还让他重新进行了配音（笑）。因为它是游戏故事设定中的重要角色，所以相关镜头的脚本一直到最后都在修改，即使它是在沉思的时候也意味深长呢。

副岛：从人设上来说，我最喜欢角色是主角，最喜欢的配角则是千枝，因为我觉得她给人的感觉是在《P4》中与人设最匹配的。只要有千枝和洛古在，《P4》的整体印象就确定下来了。

——《P3》的主题色是蓝色，但是《P4》却变成了黄色，这是因为什么呢？

副岛：如果我是游戏的艺术指导，我也会想让自己的作品带有主题色的。因此前作的主题色就是蓝色，看到这个蓝色就会想到《P3》。所以这次的《P4》也想到了要确定一个主题色。鉴于本作的舞台是田园，考虑了之后我们打算采用和田园相配的颜色。我们最初想到了小学生的帽子以及蒲公英花的颜色等等，还有电影中“幸福的黄色小手帕”之类的颜色。经过最后的对比，我们发现还是黄色更容易映入人的眼帘；而且，黄色在信的号灯中还属于警告的颜色，给人感觉“因为发生了杀人事件，所以要务必小心”。也就是说黄色带有幸福的颜色以及警示危险这两层含义。完成整部作品的开发之后，我们觉得这是最适合《P4》的主题色了。

——本作中主角是持有眼镜的，这个眼镜有什么含义吗？

副岛：在《P3》中，枪因为是召唤器，所以我们给每个角色都配备了一把。这次是要带给人“看透真相”的感觉，所以我们要给角色配备具有这种特征的物品，这就是本作中眼镜的作用，要有一种直面真相的印象。另外，眼镜也关系到我刚才所说的与媒体相关的隐藏设定。不过，真正让我想到使用眼镜的说不定是我的本性嗜好（笑）。我那时候还说“周围的人全是戴着眼镜的不太好吧”，但桥野先生说“没事的”，于是就这么定下来了（笑）。后来很多人还说本作是“眼镜转生”呢（笑）。在《P3》中有一个小组都是戴着袖章的，那是用来加以标明的装饰。但是这次不再像《P3》有一个统一的集团，所以我们就需要一个能联系所有角色的共通道具。

——戴上眼镜和摘下眼镜，角色的性格会发生变化吗？

桥野：虽然觉得那会很有意思，但是这样一来就会破坏掉好不容易塑造的角色性格了，所以我们在这方面还是比较慎重的。

副岛：相反对于担当人设的我来说，不能改变角色戴上眼镜前后给人的印象还真是一件很难的事情呢。

——最后能对我们玩家说几句吗？

桥野：《P4》现在已经发售了，大家之前是不是都比较期待呢？虽然我不敢夸下海口说本作能让绝大部分玩家满意，但还是发自内心地希望大家能够尽情地享受游戏的乐趣，这也是我们开发小组的愿望。大家在游戏中已经达到的目标并不是最终的目标，如果未解的谜团还有很多的话，还请大家不要放弃追寻事件的真相哦。

副岛：尽管前作得到了大家的好评，但这次的最新作我们还是在各种游戏要素、人设、音乐等多方面作出了升华和强化，完成度非常让人满意。系列的FANS以及初次上手的玩家应该都可以放心地进行游戏。还没有接触本作的玩家如果也产生了一点兴趣，请务必要亲身去尝试一下。

《超级机器人大战 Z》制作人与设定画师访谈

“《机战》系列”一直凭借着其丰富的机体以及热血的战斗在玩家中深受好评，系列最新作《超级机器人大战Z》（以下简称《机战Z》）更是将这方面的特点发挥到了极致。到底这些充满魅力的机体以及战斗画面是怎么被制作出来的，就让我们和游戏制作人寺田贵信一起与各位设定画师聊聊吧。



将角色与机体配对，真的很厉害

——看了登场机体的战斗画面，大家觉得怎么样呢？

明贵美加（以下简称明贵）：首先是女主角节子，她和她的机体巴尔哥罗（バルゴラ）人气都很高呢。

大张正己（以下简称大张）：我也觉得节子不错，声音和表情都让我非常沉迷。

——看来节子的人气真的很高。那么大家感觉自己设计的机体在游戏中怎么样呢？

明贵：ガナリー・カーバー的连携援护和原画中感觉的一模一样，我非常高兴。之前觉得要将这个在游戏中再现还是很难的，但是现在真的是和设定中的完全一样呢。另外，荣耀之星的角色和巴尔哥罗也完美地对应了原画，让我很吃惊。因为制作的时候我们是分工进行的，画巴尔哥罗的原画时我也并没有看到人物。

寺田贵信（以下简称寺田）：这次巴尔哥罗和节子的设定是同时进行的。虽然巴尔哥罗上色要比节子早，但是联动起来之后发现感觉还不错。

Mがんぢ-（以下简称がんぢ-）：战斗动画中也是，人物和机体融为一体的感觉真的非常棒！

大张：而且所有机体和人物的原创部分都不错，能将原创的游戏世界做的很好是一件很棒的事情。我觉得游戏中的动画也绝对不输给其他动画作品。BGM我们也是尽量挑最适合的。比如阿萨基姆的声音就和他的机体狩狼牙（シュロウガ）非常相配。

寺田：没错。关于阿萨基姆和狩狼牙，一开始我们就决定将大张先生的机体和绿川光先生配音的角色结合起来呢。我们就是按照这样的想法开始设定人物的。钢雷王（ガンレオン）这架机体则是先做好BGM，然后进行角色设定时以配合音乐为前提再进行调整。

明贵：巴尔哥罗的BGM很沉静，确确实实地将《机战》中真实系原创机体的感觉表现了出来。而且也和女主角节子非常相配。

寺田：将巴尔哥罗和节子的感觉作为一个标准是游戏开发时的基本概念，BGM和角色也要直接相互配合。

明贵：寺田先生一开始还要求说“将量产机作为主角”呢。

寺田：这个要求有点难办到，要是不给巴尔哥罗这样的机体加上点特征的话，即使量产也不会有什么主角特性。对于明贵先生这种了解很多机器人设定的专家而言，我觉得巴尔哥罗真的是很不错的设定了。最初的原画其实比现在更接近量产机，那时候明贵先生就说“能不能再多做出一点主角特性呢”，于是就给巴尔哥罗头顶上加了天线。

——能力值方面，量产机和主角特性之间的平衡是怎么考虑的呢？

寺田：是啊，一开始是想将机体的能力变弱一点的，但是结果最后还是把能力值做出了相应的调整。

在《ゲーマガ》上的连载促成了巴尔哥罗的诞生吗？

——寺田先生提出让各位画师开始进行设定工作是什么时候呢？

寺田：与明贵先生见面是在和《ゲーマガ》（注1）的编辑碰头的时候，大概是两年前吧。要是明贵先生如今还在连载，巴尔哥罗说不定就不存在了呢，呵呵。

がんぢ-：一开始听说明贵先生成为《机战》的原创机体设定师，真的很意外。

明贵：虽然我设计的机器人在《机战》中已经出现过很多次，但是原创还是头一回。

寺田：最初见到明贵先生时，是带着连瓦尔修奈（ヴァルシオーネ）（注2）都被批评的觉悟的，但是最后明贵先生什么也没说（笑）。顺便一提，当初画《第2次机器人大战α》中的大曾加（ダイゼンガー）的时候，也是怀着对大张先生设计的机体的敬意的，那时候还在想会不会因此而惹他生气呢（笑）。

大张：没这回事啦（笑）。我自己也觉得大曾加帅得一塌糊涂啊。

寺田：大张先生参加《机战》的制作就是最近的事情呢。不过这次的开发过程中真的是得到了他很多建议。从合身凯撒（コンパチカイザー）的设定开始就一直在请教他。がんぢ-参加开发也是最近的事，最初的合作是《OGs》吧。

がんぢ-：是啊。完成《OGs》中罗尔（ロア）的设定之后便和寺田先生取得联系了。

寺田：因为以前在Banpresto做过设定工作，所以我和他的交情也很老。而且不止《机战》，其他的工作我也经常要托付他。

がんぢ-：比如说《α》的原画，那是第一次做和《机战》正式相关的事情。

寺田：所以说がんぢ-先生和《机战》的渊源还



寺田贵信

Takanobu Terada

“《机战》系列”的主制作人。率领Banpresto的策划团队“SR制作小组”一直负责着整个系列的策划和开发工作。除了游戏，他还担任很多《机战》的动画以及漫画的指导工作。《机战》的官方博客也是寺田贵信自己撰写与更新的。

是蛮长的呢。

——大家之前有没有一起合作过同一个项目呢？

明贵：我和がんぢ-先生有过在同一时期、同一地点工作的经历。至于大张先生，倒是没有进行过官方层面上的合作。不过大张先生制作的《勇者王（勇者エクスカイザー）》片头动画中，我倒是设定了其中的一个小角色。

大张：真的？我完全不知道，那里面连自行车和气球都是我自己画的。

明贵：所以说那时候也姑且算是一种合作啦。



明贵美加

Mika Akitaka

设定机体：巴尔哥罗（バルゴラ）

负责过《机动战士高达ZZ》、《机动战舰NADESICO》以及《樱大战》等多部著名动画、游戏的机体设定。还担任过《银河小姐传说尤奈》等作品的游戏与人物设定。这次以第一次以原创机器人设计师的身分直接参加《机战Z》的制作。

钢雷王的原型 17 年前就存在了

——刚才说过，巴尔哥罗曾经以“将量产机作为主角”为目标来开发，那么其他机体是什么样的情况呢？

がんぢ-：钢雷王的设定从寺田先生那里得到了不少主题基调呢。

寺田：关于钢雷王，因为它一开始要和《战斗机甲ザブングル》一起登场，所以我就说要以挖土机为原型来设定，而且还要用几年前的那种线条和细节来进行表现。另外，拿着巨大的武器，这也是钢雷王和巴尔哥罗的共同点。只不过在设定中，钢雷王的机体本身非常强，而巴尔哥罗的机体普通但是武器非常强。

がんぢ-：把野兽的面孔放在胸前，这个想法也也曾提出过，还有就是说要让那张面孔无论如何也要酷一点。

寺田：因为是男主角的机体，所以当然想把面孔设计得酷一点。男主角机体“身体正中间有野兽的面孔”，这也是约定俗成的，我们只是将其延续了下来而已。关于它的工具和武器，因为我们想到之前一直没有启用过附带修理技能的主角机体，使用即能战斗又能修理的工具，那一定会很有意思呢。



がんぢ-：最初我还搞错了，于是画了一个纤细的扳手，然后就被寺田先生说“请画一个更加单纯的扳手吧”（笑）。经过详细的讨论，我们决定将使用易懂的武器进行战斗的机器人作为基本路线，后来的形式就大致固定下来了。

寺田：我是拜托他们画出时髦易懂的机体。名字也是如此，因为拿着巨大的扳手，所以就叫它“デッカースパナ”（日语中和“巨大扳手”发音相同）。其实在制作FC上的《第2次机器人大战》的时候，有一个叫做“ゼペット・バイレーツ”的未公布角色，它便是以工具作为机体的部件的。后来，它身上的某些部分就变成了现在大家看到的钢雷王。也可以说钢雷王的原型设定在17年前就完成了呢。

がんぢ-：说起来，还真是从没有被指定过给超级系的机器人做设定，所以我对超级系和真实系这种划分在设计的时候并没有做太多考虑，直到现在才发现这一点呢。

明贵：我被大家划分到真实系了啊。

寺田：这次男女主角的主题分别是近未来和远未来，制作时必须要根据他们各自的故事来设定机体，所以在真实系和超级系这方面就没有太在意。

不拘泥细节设定的ガナリー・カーバー

大张：我也是这样，进行设定的时候并不去考虑什么真实系和超级系，我只是将主题确定为黑色的机器人英雄而已。

寺田：因为是竞争对手的机体嘛。说起真实系，大张监督最近的《超重神GRAVION》等作品都比较接近超级系，所以就比较想看到他真实风味的作品。《OGs》中的合身凯撒也是超级系的机体，不像真实系的那样过于注重细节。这次我们就想让大张先生将大家的希望很酷地表现出来。

大张：是啊，他们一直强调说要我做得酷一点。

明贵：他们倒是一直说让我做量产机啊（笑）。

寺田：制作的时候说了不要把巴尔哥罗设定为双眼，所以也没办法量产。钢雷王因为是双眼，所以不能给它加上遮挡的头盔之类的。于是后来我们就在其他方面动了点心思。比如我们在挡风镜后面加了球形的摄像眼等等。

明贵：我的朋友看了巴尔哥罗的设定之后很生气呢，他说我比起四方形的构造应该更擅长圆形的。

寺田：对于机器人设定工作而言，ガナリー・カーバー是最先确定下来的。一开始的说明是“射击与格斗全部以一个武器来完成”。虽然设定是我们这边确定，但是最终的外形还是交给明贵先生。尽管结果与我想象的稍有不同，但还是非常酷的。

明贵：使用刀来进行格斗攻击，然后再把其他要素逐个加到枪上面去，一开始我是完全没有头绪呢。

寺田：虽然给他们做出了相当苛刻的设定要求，我也知道要想全部做到确实很难。比如用拳头攻击这一要素，我的设想也不是简单地进行挥动，而是用手臂下方的突起部分进行攻击的。

明贵：严谨地考虑的话，应该是用枪来射击，然后从侧面贴身攻击，将炮身扭转之后是不是对后方的射击就出现困难了呢？于是我们就在机体的反面加上了突起的部分，用它我们可以发动攻击。以前有部动画片中的机体是用巨大激光发射器来攻击敌人的，那个场面给我留下了很深的印象，于是就吸取了它的精华。

设计师也有很多创意

寺田：在设定阶段，明贵先生的很多创意也被采纳到游戏中去了。

明贵：我觉得自己的提议实际实现起来应该很困难，不过最后还是被采用了呢。

寺田：制作时确实有很多想法不太好实现，但最后还都搞得有模有样了。

明贵：虽然现在不像以前，都是采用数码技术来进行制作了，但是不用全3D来表现战斗画面的话也确实会令玩家不高兴。

大张：静止的画面还好说，动态的画面就有点难了。

寺田：在游戏中被采用的创意，がんぢ-先生也给了不少呢。

がんぢ-：拿出扳手的那段演出，配合扳手有一个像耍双节棍一样的镜头，那部分就是我想的，当时在绘图和考虑动画时还是花了很多心思呢。

寺田：为了在游戏中体现出这些想法，开发时



大张正己

Masami Oobari

设定机体：狩狼牙（シュロウガ）

“G-1 NEO工作室”的代表，是一名曾担任过导演、作画、设定等各种工作的动画制作人。他的画风影响了后来的很多作品，代表作有《超重神 GRAVION》等等。大张正己从《OGs》开始加入“《机战》系列”的开发。

我们也做出了很多努力。担任钢雷王战斗动画制作的杉浦先生是和がんち-先生经常在一起共事的老朋友了，所以这次他也吸取了がんち-先生的很多创意。

がんち-：因为是杉浦先生负责将静止的画面动起来，所以我也感到很放心。

寺田：杉浦先生是个特别喜欢画机械兽的人，这次他负责绘制的神之西格玛（ゴッドシグマ）等机体真的是非常有个性。

机器人的灵魂在于脸

——大张先生有没有给战斗的演出提出过一些想法呢？

大张：这次在演出方面我全部交给了其他人负责，但是在设定方面我还是加入了不少自己的想法，比如脸部的构型。仔细观察狩狼牙的头部，你就会发现它的脸部是可以缩进面具中的，而且从通气口还可以看见鼻子和眼睛，将这一部分延长就会像一只鸟似的，会让人感到很有主角的气质，进行设定的时候我就是以这个为原型的。

——大张先生在前些日子的“机战感谢祭”上也说“机器人的灵魂在于脸”呢。

大张：对，机器人的灵魂在于脸，尤其是眼睛和鼻子的形状要特别注意。只有将这两部分画得像了，机器人整体的感觉才会出来。因为狩狼牙这架机体合体前要像个少年一样，所以我们很重视这一点。另外，机体和声优的特点也要相呼应，这也是必须要考虑的。

明贵：其实我也觉得机器人的灵魂在于脸呢。在进行设定的时候，要先考虑脸然后才是整体。所以与其说是给机器人做设定，倒不如说是给真人做设定呢。

——与“《机战》系列”的其他作品相比，这次在做设定的时候有什么不同吗？

明贵：你这么一说，我还是没想过这件事呢。寺田先生在开发时的要求已经很明确了，我想我们只要按着那个来制作就可以了，

寺田：开发时我对他们说，《机战》不是动画，所以我绝对不会要求你们减少原画中的线条。在普通的动画中，为了制作的需要是经常要删减原画的线条的。

明贵：其实我一开始就抱着“因为是游戏所以不需要节省线条的使用”的想法（笑）。

寺田：明贵先生不但负责了很多动画，在游戏的制作方面也很有经验，所以能明白这一点也是很自然的事情啦。

机体设计师的观点

——在进行机体设定工作的时候，你们有没有感觉到什么高兴或者犯愁的事情呢？

明贵：机体设定师就像是电影中负责道具的工作人员一样。看到自己的作品要将整体的世界观全部表现出来，确实有时会让我们犯愁，但这也正是我们的乐趣所在。

大张：比起设计师，我更愿意将自己当作是一名动画人来进行设定工作。因为我在绘画时总是要俯瞰自己的作品，然后想着“这样的风格要是变成动画之后是不是合适呢”，所以机器人也是按照动画化的感觉进行制作的呢。

明贵：动画制作人看到机器人设定之后首先想到的应该是怎样最大限度地让它觉得变得酷一点。一开始就是大张先生提出让设定的原画一定要有画面感的，这也是拜他那动画制作人的老本行所赐呢。

《机战》是机器人的“红白歌战”？

——大家都玩过“《机战》系列”吗？

明贵：我从FC版的时候就开始玩了。那时候看了盖塔合体之后就想“大家在FC都能做到这个吗？为什么在这种地方会有这么强的力量注入？”因为那个只是一瞬间的想法，所以会有点不理解，不过还是让我觉得绘画的技术非常厉害。

大张：我也是玩了很多，具体已经不知道是从哪一作开始的了。

がんち-：我是因为《机战》和自己的工作密切相关嘛，所以……

——明贵先生和大张先生也负责过很多动画作品，那么你们从动画制作人的角度是怎么来看“《机战》系列”的呢？

大张：前些天我还和同事在说，《机战》果然就像是“红白歌战”一样啊。在梦幻般的祭典舞台上，就像歌手分成红白两组以胜利为目标进行对歌一样，机器人也以成为“超级机器人”为目标而在较劲呢。

明贵：光是自己设计的机器人能登场就已经很开心了。不管有多少架自己设计的机体，登场时我都会“噢——”地喊出声来。

大张：在以前的《机战》作品中，我曾经设计过ゼイファーー和サンガイオー这些敌方机体，看到它们被自己喜欢的泰坦3干掉的时候非常高兴，我心里想着“能替我收拾掉它们很感谢。”（笑）

明贵：我更喜欢ノイエ・ジール（注3）呢。ノイエ・ジール在《机战》的真实系机体中非常强大，装备有フィールド，它的激光武器也很厉害，而且驾驶它的是卡多（ガトー），所以也不容易被敌人击中。

制作人的特点出现在战斗场面中

大张：这次的GRAVION在游戏中的定位也不错，真的非常感谢。

寺田：说起来，我把GRAVION部分的演出原案交给了大张先生来制定呢。

大张：安藤先生能将我的要求努力地实现出来，我很感谢他。

寺田：安藤先生是大曾加的人设，而且也在开发团队中担任战斗场面的制作。高达和80年代的超级机器人都是他比较擅长的领域，所以我们就将大张先生的机体交给了安藤先生来负责，毕竟大张先生对动画非常了解。顺便说一下，游戏的战斗场面中会出现制作人的特点，能通过这个将机器人进行区分很有意思。比如说这次的ザブングル和盖塔机器人就是由同一个人制作的，不知大家有没有发现。





Mがんぢー

M Gandi

设定机体：钢雷王（ガンレオン）

自由画师。虽然《机战Z》是他第一次以机体设定师的身分加入"《机战》系列"的开发工作，但是在《OGs》中他也曾经担任过罗尔（ロア）等角色的设定。在其他游戏中，他负责过《星之海洋》等作品的机体以及怪物设定。



通过积累诞生的战斗动画

——大家对自己设计的机体之外的战斗动画感觉怎么样？

明贵：虽然这几年《机战》一直在给我们带来乐趣，但是这次的作品能再一次让我感到惊喜，这真的没想到。

大张：我以为在PS2上《OGs》已经是极限了，能超越这个极限真的很棒。

がんぢー：PS2真是让人难以置信呢。

寺田：也不是说在这之前我们一直在偷工减料哦（笑）。比如说PS2平台上最早的《IMPACT》，即使当时我们再怎么努力，也是做不到像《机战Z》那样的动画的。从《IMPACT》开始，我们在不断地进行积累，作品的质量也在提升。每次的作品中剩下来的、没能做到的，就在下一次的作品中加以完成。比如《α外传》中高达X的卫星加农炮的演出因为机能的限制怎么也做不好，特写画面非常小，而这次我们就全部都做得非常好。

がんぢー：因为解析度的提高，动作也变得细腻了呢。

寺田：不把动作做好的话也就没办法实现进化。但是带来的结果是，工作量变成了以前的数倍，十分花费时间。虽然这么说，但其实以前也不轻松。在SFC时代制作《第3次机器人大战》和《第4次机器人大战》的时候，我们也是拼命地在提高画面效果。《超级机器人》大战的难点在于游戏中有很多主角机体，主角比起其他机体在攻击以及感情的描写上当然要更花工夫。在一般的机器人动画或者游戏中，主角机体少的有2、3台，多的顶多也就有10到15台。但是在《机战》中，各部作品中的主角都集合到了一起，而且每部作品的主角还不止一个。

动画业界的现状

明贵：《机战》的战斗动画不管怎么看也不会觉得腻。虽然一般玩游戏的时候遇到战斗动画都会直接按掉，但是自己在玩《机战》的时候都会一直把战斗动画看完。

大张：对于自己来说，毕竟制作的时候那么辛苦，玩得时候当然就觉得必须要看一下了。

明贵：能通过战斗动画实际感受机体的强大之处，我觉得很不错。进行GBA上的《OG2》开发的时候，アステリオン的回避能力出奇的高，再加以改造之后敌人的攻击根本就没办法命中它，看到它躲闪时游刃有余的身姿，我真的觉得很开心。

——在《机战Z》里，特写的画面和爆发的镜头并不是一味追求现代的风格，而是再现了动画原作当时的感觉呢。

明贵：游戏中大家看到的惠子（注4）和动画中的原画非常像呢，能做到如此之像真的是很厉害。

大张：这次的画面我们完全按照当时动画原作的风格来做。笔触、背景、线条以及面部表情等许多方面我们都力图将原作进行完美的再现。

寺田：我们当时对各个画师在这方面都做了相应的要求。

大张：不过我还是2D画面的战斗场面更棒，表演效果很强。

——游戏很容易向3D化发展呢。

大张：对于动画也是这样。

明贵：虽然有点偏题，但是目前日本的动画产业确实是处于一个艰难时期，很多动画都交给了国外的公司进行代工。虽然这样能提高作品的完成速度，不过质量就老是会出问题，到头来日本这边的动画工作室还要彻夜彻夜地进行修改，直到满足上映所需要的质量为止。

大张：以前的动画制作人很受信赖，所以经常把原画的绘制工作也一起交给他们。现在则不行了，不把原画做得好一点的话，我们是不能对动画有过高的期待的。而且，目前动画制作人员的年龄层在上升，像我们是从20多岁开始从事这一行的，以前的成员现在的年龄普遍都已经不小了。

明贵：现在这个行业正在像数字化方向进步，网络也发展迅速。有些人稍微会一点绘图和上色就想从事原画方面的工作了。这样一来做原画的人多了，做动画的人就少了。

大张：于是我就非常想要培养20多岁的年轻动画制作新人，自己也一直在做着这方面的宣传。比如我们事务所的江端里沙（注5），在《超时空要塞　边界》中的表现就相当不错，今年才20多岁，请大家以后一定要多支持她。

明贵：我也是特别喜欢《超时空要塞　边界》中的角色呢。

大张：谢谢。

还是节子的人气高

——在《机战》的原创机体和人物中，能举出一些喜欢的说来听听吗？

がんぢー：我喜欢エクサランス。以前也被请来做一些与エクサランス的工作，在我的所有作品中，我感觉它是最有主角气质的机体。另外还有グルンガスト二式我也很喜欢，最初在《α》中使用它的时候还买来了堀江美都子小姐的CD，她的歌我非常喜欢。

明贵：我应该更倾向与SRX吧。它从很多意义上来讲都很厉害，每次登场都会有新的进化，在最后还会进行合体。至于角色嘛，还是最喜欢节子吧(笑)。

大张：除了自己制作的罗尔与合身凯撒之外，最喜



欢的就是大雷凤(注 6)。故事也做得不错,动画的模式是现在没有的,我觉得那才是绝对的王道啊。主角是个普通的少年,第一次驾驶机体的时候还被当时的情景吓哭了,动画中的歌曲和演出都非常酷。最后我也要说,节子很不错啊,是那种让人忍不住想去欺负她的那种类型呢(笑)。

——那么对于这次参战的动画,有没有什么特别想加入的作品或者特别期待的作品呢?

大张: 我在机器人动画中最喜欢的机体就是泰坦3了。从工作人员那里获得签名的也只有铃置先生呢。他买了两个泰坦3的LD-BOX给我,上面用金和银写着"给大张君",其实我更希望上面写着"万张WithLove"呢。GRAVION的脚部,其实也是以泰坦3的脚部为原型来做的。

明贵: 我是看到奥卡斯(オーガス)感到很高兴。与其说是高兴,倒不如说是吃惊。有种以前从未有过的不可思议的感觉,尽管它的设定很像《机战》的动画风格。另外就是创圣的大天使アクエリオン,能如此彻底的"《机战》向"机体还真是不多呢。

がんぢ-: 我是觉得宇宙战士バルディオス很好。当时自己非常喜欢这部作品,甚至还去看了电影。电影版的声优发生了变化,让我吃了一惊(笑)。机体变身时的感觉非常流畅,到现在都给我留下了很深的印象呢。



各具特色的主角机体

——最后能给大家举一些《机战 Z》的看点吗?

寺田: 这是我非常努力做出来的作品,我很满意。因为这次有节子和兰德两名主角,各自的故事也内容区别很大,只有玩两次才能全部体验到全部的乐趣。所以一周目玩的时候可以先不考虑 SR 点,等到二周目的时候再去拿也不迟。

がんぢ-: 虽然从《OGs》的罗尔开始就负责机战了,但是这次有大张先生和明贵先生在身边,压力很大,但我也不想认输,所以我这次就尽量做出能体现自己风格的机器人。能以原创机器人画师的身分被写入《机战》的历史,我真的很开心。还请大家务必多使用兰德和他的钢雷王。

大张: 我希望大家多使用 GRAVION。游戏中加入了原作中未曾使用过的武器,所以我们很期待它在游戏中的表现。说老实话,作为一个机战 FAN,终于能玩到游戏了我感到比谁开心。自己尤其关心阿萨基姆和狩狼牙的故事是怎么联系到一起的,虽然开发的时候稍微窥探了一点,但是对整体的剧本完全不知情,所以非常期待。如果我是狩狼牙,一定想去欺负节子的(笑)。

明贵: 很久没有设计机器人了。寺田先生让我去设计既是量产机又要是主角的机体时,我真的是认真地去考虑了很多。虽然不太好表达,但是我确实是用自己的方式去演绎了《机战》的世界,而且设计时也突出了自己的特色,希望大家一定要去玩一下。我想让大家都去看看巴尔哥罗到底具有什么样的主角特性,节子也是。

——今天感谢大家接受我们的采访。

注 1:《ゲーマガ》是日本的一本著名的游戏杂志,明贵美加曾经在该刊连载的《SECRET HANGAR》中负责过机器人的原画设定。

注 2:瓦尔修奈(ヴァルシオーネ)是"《机战》系列"初期登场的原创机器人,具有美少女的头部设计是其最大的特征。这个创意来自于当时将高达系列中的机动战士美少女化的作品《MS 少女》。

注 3:ノイエ・ジール是《机动战士高达 0083》中由明贵美加设计的巨型机动堡垒,其压倒性的实力给所有人都留下了很深的印象,在"《机战》系列"中它也曾多次登场。

注 4:惠子是《机战 Z》中机体ザンボット的三名机师中的一位,全名是神北惠子。

注 5:江端里沙是大张正己领衔的"G-1 NEO 工作室"的一名年轻动画制作人,担任过《超时空要塞 边界》的人物设定以及作画指导,另外也参与过《超重神 GRAVION》的制作。

注 6:大雷凤是《第三次机器人大战 α》的主角机体之一。







文 NESS

女神异闻录剧情小说

P4 PERSONA4

出场人物简介



主角同班同学，性格活泼的少女，擅长格斗技。

里见千枝 CHIE SATONAKA



暂时停止演艺事业，回老家稻羽市休养的美少女明星，对自己一直扮演别人有些无可奈何。暂时就读于同校的一年级。

KUJIKAWA RISE 久慈川里濑



因家庭关系临时转学到小城市稻羽市的高校生，寄住在当警察的舅舅堂岛辽太郎家里，性格有些随意，不过很有主见。

我 SHUJINKOU



来自异世界的奇怪玩偶，是由人们的思念形成的，希望主角帮忙清除异世界的坏蛋。比较恐怖的是其内部是真空的……

小熊 KUMA



当地有名的旅馆的继承人，因为母亲生病代理家业，以"继承家业的美女高校生"成为话题，而且为此烦恼。在学校里是众人焦点，无数男生都收过她的卡。

YUKIKO AMAGI 天城雪子

出场人物简介



高校一年级，暴走族领袖，有一夜之间单挑一个暴走族的壮举，其实内心喜欢做针线活，但不敢让人知道。感情方面意外的纯情。

KANJI TATSUMI 巽完二



堂岛辽太郎之女，表现得有些独立的小姑娘，人如其名，菜做得不错。

NANAKO DOJIMA 堂岛菜菜子



阿罗异的舅舅，稻羽市的刑警，在阿罗异转学过来的这段时间里正在为一些案件所困扰。

DOJIMA RVOTARO 堂岛辽太郎

NAOTO SHIROGANE

警察局为了破案特意聘请的少年侦探，人称“侦探王子”，世代从事与警察部门合作的侦探业务，有超强的判断力。

白钟直斗





同班同学，当地超市老板的儿子，不过没有一般公子哥的纨绔气，只是性格有点冒失靠不住。

YOSUKE HANAMURA 花村阳介

序章

昏暗的视野尽头出现了一辆深蓝色的老式轿车。揉了揉有些发胀的双眼，年轻的少年想要看清楚眼前的事物，却总觉得自己的瞳孔被一阵阵雾霭所充斥。

一股奇异的力量把少年吸入车中，刹那之后入眼所见皆是极尽豪华的装饰。幽暗的灯光里端坐着两人，目光都集中在少年身上。这两个人一人长着奇异的长鼻子和尖耳朵，身材矮小，另外一人则是金发美瞳看似端庄秀丽的女性。

这样看似完全不协调的两人坐在一起，隔着一张圆形的小牌桌望着少年，让少年的心中生出了些许惧意。少年想要将目光挪向周围，却发现车外的景物竟已变得一片混沌，行驶在黑暗中的轿车像是陷入一片永无尽头的泥沼中一样，带给人强烈压抑和绝望的感受。

不知什么时候，老人的目光已经落在少年身上，正视着少年，他缓缓开口，声音像是一根钢针，刺破了诡异的寂静。

“欢迎来到天鹅绒之屋，嘿嘿，看来这次又来了一名拥有奇怪宿命的客人。”老者的脸上泛起了一阵让人战栗的笑容，“初次见面，我是伊格尔。”

少年没有作答，只是下意识地朝着老者点头，目光偶尔掠过他身边的秀丽女子。

对于少年的沉默，伊格尔似乎并不在乎，继续说着自己的话：“容我介绍一下，这里乃是梦与现实、精神与物质交融之处。是为结下某种‘契约’的人而设……而您现在似乎只是个普通人。看来在不久的将来，也许会有类似的命运在等待着您吧。那么，可以请问阁下的名字吗？”

“……”

少年犹豫着报出了自己的名字。

“果然是别致的名字呢。”伊格尔咯咯笑手指空中，凭空竟生出点点星光，一套塔罗牌在光芒中赫然摆在了他面前的小型圆桌上，“让我们来偷偷瞧一下您的未来吧。”

“嘿，您相信占卜吗？虽然使用的是同一副牌，每次结果都不尽相同，真的很像是人生应有的样子呢……”

塔罗牌在伊格尔的指挥下飞舞于桌面上，形成了奇异的星芒形状。这样的状况，让人心中难免生出一丝恐惧。然而即使如此，少年也并没有立即逃离，而是选择了默默面对老者的占卜。

翻开摆好的塔罗牌，老者的笑容更加诡异：“嘿嘿……代表着最近未来的是‘塔’的正位，看样子会有巨大的灾难不期而至呢……接下来是‘月’的正位，代表着‘迷惑’与‘谜题’……看来最近在您所要去向的地方，有巨大的灾难等待着您。如果不能解决某些迷雾，您也许会遭遇巨大的不幸。未来一年里您的命运将遭遇巨大转折，如果稍有不慎，也许自己的未来会就此封闭也未可知。”

不知为什么会出现在天鹅绒之家的少年安静地听着老者的讲解，心中虽有千百种情绪翻滚，却依然无法做出任何表示。

伊格尔的笑声尖锐刺耳，透着一股让人窒息的压抑味道：“在不久的将来，您也许会缔结下某种‘契约’，到时候便会以客人的身份再度光临此地吧？详细的话，容我们以后再谈。”

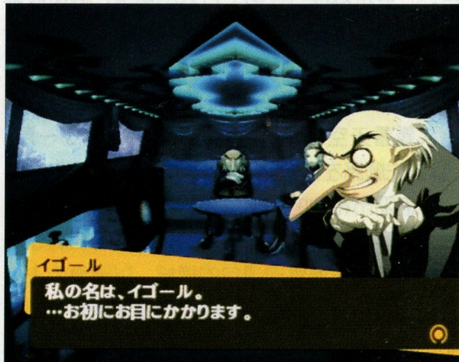
此时老者身旁的蓝衣女性终于微微欠身，说出了第一句话。

“我是玛格丽特，将为您的到来服务。”

伊格尔抬头看了一眼车厢顶端，仿佛自己的眼中映入了星光一样喃喃说道：“那么就此别过，待他日再会来临之前，请多保重……”

少年的眼前，随着伊格尔声音的渐弱变得黑暗模糊了。声音和视野都变得狭窄消沉，最终融入无尽的黑暗之中。这一切发生的如此自然，以至于少年来不及思考其所代表的真意，便已从昏昏欲睡的梦中醒来。

隆隆的列车行进声中，少年抬起头，目光越过漫长的地平线。午后的阳光刺破了山脊洒在铁路沿线，照耀出无尽美丽的世界一角，随即被远端的积云吞入其中，留下一片阴霾。





初发端

“在车站接你，十六时于检票口会合。”

虽然之前并不清楚素未谋面的舅舅性格如何，看着手中电话里的短讯，我总算能大概知道对方是一个干脆爽利的人。所乘坐列车已经开始减速，窗外的景物不知道什么时候已经变做了繁忙的街头，那些消失在刚才似梦似醒记忆里的山脉和旷野被忙碌的行人所替换。旅行就像是短暂的梦境，从繁华走向孤独苍凉，又在寂寞中回归繁华。

遗憾的是我对此并没有过多的深刻体会，只是单纯由于工作狂的父母长期无法照顾自己而不得不经常转学的可怜少年而已，总会觉得这样的往复带着一种无奈和孤独。即使此时坐在列车上，依然只将脸面向窗外一侧，下意识地拒绝着与他人轻易的交流，独自地欣赏着并不熟悉的城市。

稻羽市是母亲的故乡，对我来说则是个完全陌生的地方。不过好在已经熟悉了无数次的面对陌生，因此心里并没有太多抵触。只是在走下列车的瞬间，依然会觉得这样喧闹的街头，似乎并不应该属于一个偏僻的城镇。

正对着车站中央的巨大广告牌中似乎放着一段什么广告，泳装的少女抓着饮料卖弄着笑容和风情，随后而来的则是一段新闻评论，诉说着稻羽市的某个要员与美女主播的外遇丑闻——在这样奇异的环境里，我能感觉到自己的脑海中似乎飞快闪过了一些东西，却又抓之不及。有些迷惑地摇摇头，我在列车减速到接近完全停止的状态下跟着人流下了车。

“喂，这里！”

并没有让我等候或是寻找，粗犷有力的喊声把我的目光带向一侧，见到了正在等候着自己的两人。身穿汗衫打着领带的中年男子带着一名甜美可人的少女站在检票出口附近，朝着少年挥手示意。

“我就是你母亲的弟弟堂岛辽太郎。”男子对着我笑了一下，很干脆地自我介绍道，“嘿，你看上去比照片上更有男子汉的气概啊——不管怎么说，先欢迎你来到稻羽市。”

早已经习惯了这样的情景，我做足礼貌地朝着这位素未谋面的舅舅躬身一礼：“请多指教。”

“啊，不用这么拘谨嘛。”堂岛辽太郎笑着回头，把半截身子藏在自己背后的女孩拉出来，“来，认识一下，这是我女儿堂岛菜菜子。来，快跟哥哥打个招呼。”

似乎有些害羞的小女孩瞪大眼睛望着我，迟疑了片刻才缓缓开口。

“您……您……好！”

“哈哈，害羞了吗？”堂岛辽太郎摸了摸自己女儿的头，却被小丫头反招了一把，顿时痛叫一声。父女两人的感情看来的确不错，随时都能笑闹起来的样子。

这样欢乐的场面也感染了我，露出一丝往日没有的微笑。跟着堂岛辽太郎和菜菜子上了车，我开始有些期待在稻羽市的生活了。

阴郁了许久的天空终于开始响起低沉的雷声，一些水滴敲打在街上行人的肩头，车窗玻璃也开始变得模糊。

“哟，果然下雨了……不过现在要先去加点油。”踩下油门的堂岛辽太郎看了一眼油表，又抬头看看天空中纷纷扬扬的雨点，嘟囔了一声，“我们先顺路左行吧。”

稻羽市和别的城镇不太一样，车站距离市区尚有一段距离。环绕着城镇的公路两旁插满了各种广告牌和写着欢迎语句的横幅。以温泉为主要特色的小型旅游城市被这样的方式完全划分出鲜明的城区分界线，顺着这条分界线的入口前行，则是稻羽市著名的八十稻羽商店街。有一家仿佛专门为长途旅行者准备的加油站就座落在这里。

驱车进入加油站，堂岛辽太郎向加油站工人说明了自己的要求，菜菜子忽然有些急躁地拉了拉父亲的衣角。

“想，想要去厕所……”

我看了一眼自己这个相貌甜美的表妹，理智地没有插嘴，把棘手的问题留给舅舅解决。堂岛辽太郎似乎也是对这种问题习以为常了，转身立即询问了一下加油站工人厕所的位置。

那位被询问的年轻员工没有直接回答堂岛辽太郎的问题，反倒是对着菜菜蹲下来，笑着指向远处的一长排房间：“就那个方向，从最里面的门进去就是了。记得左边的是女厕所哦。”

“我知道啦……”菜菜子一脸不高兴地跑向厕所方向，大概是觉得自己被轻视了。堂岛辽太郎在后面犹豫一下，还是跟着菜菜子一起过去了。我站在加油箱旁边失笑目送他们离去，心说这位舅舅还是很溺爱自己女儿的。

目送着菜菜子进了女厕，堂岛辽太郎掏出香烟，想了想又走远了几步才靠着墙点燃起来，只留下我一个人照看正在加油的汽车。

加油站的年轻人把油嘴插入油箱，笑着看了看我：“是从大城市里过来的吧？觉得这里有什么区别吗？”

我其实有些不太习惯这种乡下热络的交谈方式，只能露出礼貌的微笑摇摇头。那名青年加油工仿佛没有察觉似的，又继续自顾说道：“其实这里也没什么好玩的，想我们上学的时候，只能骑车四处游荡……哎，话说回来，你如果想要打工，可以来这里试试哟。”

不管我有没有接话，年轻的加油工又说了好些热情的闲话。这样的气氛让我开始有些明白母亲为什么会让自己来稻羽市了——大概和自己有些冷淡的性格相比，这样的城市果然适合改变人的心情吧？

油很快加满了，我赶忙趁机和这位过分热情的年轻加油工握手告别……另一边抽完烟的堂岛辽太郎和从厕所回来的菜菜子也都拉开车门打算上车。三个人聚集在汽车门口的瞬间，我仿佛感觉到了什么东西在眼前闪过，身体的动作在片刻间凝固了一下。

就是这一瞬间，一阵突如其来的眩晕自头顶贯穿身体。我站在轿车旁边脚下一阵踉跄，几乎摔倒在地上。

——幸好只是一瞬间，伸手扶住车门，我慢慢恢复过来。身边的堂岛辽太郎和菜菜子都用关注的眼神看着我，似乎和我一样不太明白出了什么事。

“怎么了？晕车吗？”

“不知道。”我摇摇头，“也许只是长途旅行太累了。”

“算了，那就先回家再说吧。”堂岛辽太郎发动汽车，继续载着我朝住宅区进发。

车子抵达舅舅家里之后，天色已经完全暗下来了。外面的雨点依然不大不小地落着，围绕在被炉周围，我们三个人举起并非酒杯的饮料罐互相敬饮。大概是出于热情的缘故，堂岛辽太郎给我准备了一个小型的家庭欢迎会。这样反倒让我显得有些局促不安。

“从今以后就是一家人了，把这里当成自己家一样，放松一点好了……”

按照堂岛辽太郎自己的说法，这应该是所谓的欢迎辞了。可惜话只说了一半，电话铃声把我们的目光都吸引过去了。

“真是……这种时候来什么电话。”虽然嘴上抱怨着，堂岛辽太郎还是拿起了电话，“喂，什么事？”

只是几句话之间的功夫，堂岛辽太郎的脸色已经变得严肃起来，手中的饮料也放下了：“知道了，地点在哪里……好的，我马上过去。”

转身一口喝光汽水，堂岛辽太郎有些抱歉地对我摇摇头：“没办法，工作方面的问题，必须要出去一趟，你们两个先吃吧。”

我笑着摇摇头，对于工作狂这件事，没有人比我了解得更清楚了。

只是简单嘱咐之后，堂岛辽太郎就离开了。留下我和菜菜子坐在电视前吃着东西，场面变得略微有些尴尬，只有小姑娘的自言自语道：“爸爸真的是超级忙的，大概因为是刑警吧……”

刑警？这倒让我有些吃惊。

接下来的大部分时间里，我们只是在沉默地吃东西看着电视。电视上的新闻和白天我在车站看到的别无二致，还是关于稻ｓ羽市议会秘书生田目太郎氏跟美女主播山野真由美的桃色绯闻。

看着这样的新闻，我越发觉得昏昏欲睡起来。看着堂岛菜菜子坐在电视前跟着广告歌曲有一声没一声地哼唱，我打了个呵欠上楼回到属于自己的房间。舅舅大概是考虑到我跟菜菜子也许会在节目上有所冲突，也在卧室给我准备了一台电视。

倒在床上，几乎没有任何犹豫地沉睡过去。我在恍惚中也意识到自己似乎陷入了安眠，但眼前的景象又交织着熟悉与陌生地扑面而来。这种不由自主的感觉从靠近稻羽市就不断侵蚀着我，甚至让人有一丝恼怒。

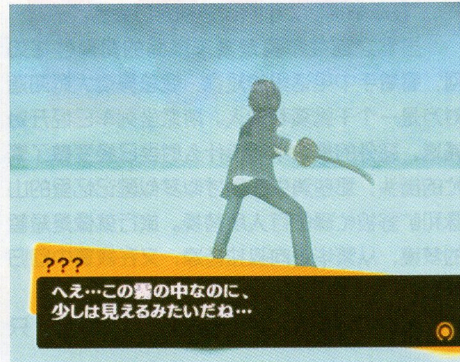
重重的迷雾再次出现在面前，这一次没有老人也没有端庄秀丽的女性。我仰起头，想要看清楚眼前的一切，却又无法让视野拔出这浓浓的阻隔。

我极力远眺，在雾气弥散中隐约可见一个人影深藏其中。只是无论如何自己仿佛永远难以企及对方，就好像相隔着一个世界一样遥远渺茫。

“追上来的居然是你？”那个影子的声音透着







一股寒意和孤傲，“既然如此，就来试试看吧！”

雾气幻化成一团人影浮现在我面前，不知何时一柄短刀出现在我的手中。几乎是本能地感觉到了对方传达过来的敌意，我壮着胆子着朝那人影一刀劈下，却仿佛切入了一团软绵绵的液体一般，没有起到任何效果。

我下意识的攻击引起了对方的回应，那个声音依旧高傲，却开始带有了一丝好奇和兴趣的味道。

“哦？在这样的情况下，你也能稍微有所察觉？那么……你应该有用有趣的能力吧？”

“可惜的是……并不会这么容易被你看到，如果你想要追求真实的话，就会更加困难了。”

在这寥寥数语之际，雾气再度变浓，彻底让我的目光和身体都无法承受。像是从空气中每个角落渗入身体的巨大压力彻底将我挤在当中，手中的短刀不自觉掉落，我觉得自己的意识又一次要模糊了。

“无论是谁，都只会关注自己想要看到的东西……这迷雾将延伸下去，在任何时候。无论如何，我想我们还会再见面的。”

“我期待着……”

随着那个声音的远去，我的意识渐渐和眼前的迷雾一样陷入一团黑暗之中，被淹没在无尽的深邃中渐渐远去。

…………

…………

早晨醒来的时候，即使窗外依然响着沙沙的雨声，依然有着强烈的不真实感。虽然知道今天就是第一天上学的日子，还是有些犹疑地想着梦里隐约记得的那些印象。

“早上好。”

精力充沛的堂岛菜菜子向我打了个招呼，我对着这位可爱的妹妹笑了笑，一起用毕早饭，我们并肩出了门。

“顺着这条路一直走下去，就可以了。”同样背着书包要去学校的菜菜子站在被称为饺川河的小河沿岸指着前方向我介绍道。

对于稻羽市依然是个陌生人的我顺着菜菜子所指的方向看了一下，点点头表示确认了方向。目送菜菜子哼着歌远去，我独自一人走向学校。

目的地八十神高中是整个稻羽市最大的高中，在来稻羽市之前我也曾经看过一些这里的资料，多少了解了一些这里的情况。相对于这座八十神丘陵山脚下的城市来说，这样的高中实在显得有些过分美丽又气派。

雨中的城市显得有些寂寞，不过扭头看了看身后骑着单车撞在电线杆上的高中男生，我忍不住哑然失笑了一下。

事实上，接下来的事情果然让人没有办法觉得平淡。到了学校之后，我立即听到了一阵不好的风声。新生们都在议论着班主任的事，神色之间仿佛在交谈着某个悲剧一般——随后我很快就被一位自称诸冈老师的男子拉着到了教室门口，开始例行的转学介绍。

“虽然不知道你是怎么被扔到这个偏僻乡下的，但也真够可怜的啊，落魄的家伙……”

真是让人讨厌的自说自话个性，我抬起头看了一眼牙齿几乎从嘴里爆炸出来的男人，用力挤出了一句反问。

“你说谁是落魄的家伙？！”

“哼……总之你们这些丫头不要对这家伙下手就是了……那个那个，你应该坐在……”

诸冈似乎永远在说着不着边际的话，我有点明白为什么大家都带着同情的眼神看着我了。

“这里这里，这里有个空位。”

因为短发显得很有活力的一名女生朝着诸冈和我的方向用力招手，我以目光询问了诸冈一下，后者点点头，于是我的位置就这么定下来了。

“那家伙真是差劲透了，是吧？”

刚刚坐好，身边的短发女生就开始抱怨。我抬头看了一眼正在吐沫横飞的诸冈，苦笑了一下没有正面回答。

接下来的大部分时间是诸冈在胡扯，下面的学生如我一般满脸黑线地听着。就这么熬过第一天的上午，放学铃声宛如大赦一般响起，几乎所有人都因此而长出了一口气之际，校内广播忽然响了起来。

“立即召开紧急会议，全部教职员工到会议室集合。在没有收到进一步通知之前，请所有班级的学生留在教室，不得离开。”

临时通知立即掀起了轩然大波，在诸冈离开教室之后，周围的同学纷纷开始议论起来，几乎所有人都在猜测到底发生了什么事。

“喂，天城，有件事想要问问你。”

一名男生似乎捕捉到了什么秘密似的，低着身子走过来，询问坐在我前面的黑色长发女生。

“唔？”

女生侧过脸来，露出秀美纯净的半边脸颊，只是口气似乎淡淡的，好像和我一样不是很喜欢情绪外露的类型。

“听说那个政要外遇绯闻的女主角——山野真由美现在住在你家的旅馆？”

女孩笑了笑，摇摇头：“这种事我没法回答你呀。”

这样的答案其实已经很明显了，那名八卦男仿佛明白了什么似的，转身跑向另外一群议论中的同学。我的目光并没有随着他移动，反倒是将注意力放在了那位跟我一样有些淡漠的女同学身上。

“哈，真不知道我们要在这里坐到什么时候。”同桌的短发女孩似乎与前面的那位交情不错，干脆就坐在她身边了。

卸下了淡漠的表情，黑色长发的女孩笑得似乎更灿烂一些：“谁知道呢……”

窗外的雨势渐小，从我的位置看出去，雨水犹如雾气一样笼罩着校园周围的建筑。不知为何，心中莫名其妙地想起了梦中的迷雾，此时此刻的情景，竟然与那种感觉有那么几分相似。





正在出神的时候，广播又一次响了。

“通告全校，在学校附近发生了严重的刑事案件。请尽量联络你们的监护人，冷静迅速地离开学校……”

广播重复了三四次之多，足见事情的严重性。所有正在议论的人都停住了话题，望着那个根本不可能看出任何端倪的播音器。虽然并不清楚别人是怎么想的，但一想到如果出现刑事案件就一定会忙碌舅舅大人，我摇摇头，抓起书包走出教室。

“一个人回去吗？要不要一起回家？”

刚走出教室，同桌的女生和那名黑色长发女生从后面追了上来。面对曾经在诸冈面前为我解围的恩人，我自无回绝的余地。

“自我介绍一下吧，虽然你已经介绍过了。”短发的同桌性格比我想象中还要活泼，“我是里见千枝，这位是天城雪子。”

互通姓名之后的交谈显然方便了许多，我们三人并肩正打算离开，背后又有人叫了一声。

“里见同学……那个……”

回身看见早上自行车撞到电线杆的那位悲惨男生正一脸尴尬地拿着什么东西，打算递给里见千枝。

“这是……”

“真是不错的电影，不过我还有事，先走了……”

将一盒DVD放在里见千枝手中，转身欲逃的男生并没有得逞。里见千枝扬起一脚，正中悲

惨男生的胸口。

“花村，你看看你干的好事！”

断裂的DVD盘昭示着已经发生的悲剧，对此我们也只能扼腕叹息……总之这个被里见称为花村的男生就这样在我们面前一闪而过，倒是给人留下了挺深刻的印象。

被称为花村的男生被里见千枝以娴熟的方式击倒后，迅速爬上自行车逃走了。对于这一幕我也没有发表什么意见，只是跟随千枝和雪子继续顺着大路向舅舅家走着。

“哎，你没觉得雪子是个美人吗？”说着学校里的各种八卦，忽然千枝很好奇地问我。

对于这个问题，我倒是没有犹豫地点了点头。天城雪子的容貌不管是在学校里还是在城市里，都算的上数一数二的清秀美丽。高挑纤细的身材和一头乌黑长发都是让人遐想的目标。这样的女孩，在学校里应该很受欢迎吧？

“是啊是啊，你的眼光果然没问题。”里见千枝的声音大得能让全世界听见，“雪子超受欢迎呢，在学校里一直都有人追求，不过从来有人得手过……”

“别说了……她说的都是骗人的！”天城雪子的反应有些激动了，脸红得很明显。对于这种情况，我只能继续保持沉默。

仿佛为了印证里见千枝的话一样，一名相貌相当不错的男生忽然拦住了我们的去路。

“那个……天城雪子同学，可以，可以约你一起出去玩玩吗？”

“……不要。”

直截了当的拒绝，让那名男生感觉到了一丝难堪。犹豫了一下，眼角有泪痣的男生没有再说话，生气一般扭头跑开了。

看到这一幕，我才对千枝所说的话有了部分了解。雪子受欢迎的程度，果然超过我的想象。

后面被里见千枝踢翻的可怜男生此时也推着自行车慢慢跟了上来，这个叫花村阳介的男生看起来跟两位女生都挺熟悉。说了几句话之后我才知道，他只是跟里见千枝比较熟，雪子则给他发过好人卡。

“雪子家的温泉旅馆天城屋旅馆在本市相当有名呢。”里见继续着八卦的话题，“不过也有不少人专门为了看雪子才到天城屋的……”

这样跟同学走在回家路上聊着闲散的话题，是我很久也未体验过的经历了。可惜的是，里见的话还没有说尽兴，我已经看见了自己那一脸严肃的刑警舅舅站在远处路口中央。

“喂，你们几个，我不是跟校长说过不要让学生经过吗……”

目光如炬的堂岛辽太郎显然看见了我们，而且在接下来的一秒钟内认出了我这个外甥。

“居然是你……你们三个不要乱逛，赶快回家去吧。”

说完我们，堂岛转身面向一个不断呕吐的年轻警官：“足立，你这家伙，想要一直当新人吗？”

“呕……不好意思……”

被叫做足立的新人警官面色苍白，好像营养不良的身材纤细瘦弱，跟在堂岛舅舅身后还真是个鲜明的对比。

对于八卦有着最敏锐感觉的里见千枝悄声拉了拉我的衣角：“刚才……那是凶杀案的调查课队长？”

我仰起头，顺着周围议论纷纷居民们的目光看过去，远处的场面真是有些惨不忍睹。在越过警察隔离的黄线百余米的地方，电线上挂着一具人形的事物。并不用看得太清楚，我也知道那是什么。

“刚才学校广播的就是这件事吧？”

怎样讨论也是没有头绪的问题，在下一个岔路我们三人各自朝着家的方向分开了。事实上，我并没有想到这件凶杀案跟自己到底有多大关系。

不久之后，我知道自己想错了。

识深入

凶杀案在学校附近发生的消息像是插了翅膀，很快在同学周围流传开。无论走到哪里，都能听到有人在讨论这件事。虽然并不可能依靠讨论推断出犯人的身分和目的，每个人依然热烈讨论着。这大概就是八卦的魅力所在了。

“死者是那位和政治家有着桃色绯闻的美女主播山野真由美，好可怕哟……”

“尸体为什么要挂在天线上呢？看起来像是惩罚，又像是恐吓……”

…………

走在这些议论中，我难免也会偶尔想到这些问题。不过眼下并不是考虑这个的时候，早上顺手把撞车的花村阳介拉起来，结果这家伙打算请我吃牛排。我还没有正面答复他，身边的里见千枝已经双眼冒火地站了起来。

“开玩笑，毁掉我DVD的人居然不请我谢罪？你是不是不想好了？”

花村阳介大概比谁都清楚千枝的格斗水平，立即拜佛一般求饶，最后本打算请我的牛排改成了在阳介父亲负责经营的综合商场“朱尼斯”吃快餐。我们三人在约定之后迅速逃离校园，却没有拉动天城雪子同去。大概身为温泉旅馆的未来的接班人，的确很忙碌吧？

朱尼斯坐落在稻羽市的商业街中心，规模蛮大的一个综合商场，看上去简直是整个城市里最跟大都市相似的建筑。这里的露天餐饮区环境不错，似乎很受学生们的欢迎。我们来到这里的时候，正有几个散坐在遮阳伞下的同学说着话。

看见阳介带着千枝和我来这边，人群中一个颇为漂亮的姐姐走过来朝我们笑了笑：“呀，你们是阳介的朋友吗？你好像是那个……哦，新来的转校生？”

我对着这位并不知道姓名的美女微微点头示意，对方优雅地接着说道：“阳介这家伙是个很容易给人添麻烦的人，如果真的觉得哪里烦了，请一定要直接告诉他，这孩子可是个性格直爽的人呢。”

“小西早纪学姐……”花村阳介有些苦恼地捂着脑袋，想要争辩，看来却完全不是那位优雅美女的对手。被这样的美少女当成小弟弟来看待，似乎是哪一个男生都不愿意接受的事实。

“总之，你们要成为好朋友啊，这家伙朋友本来就不多的。”

留下毫无意义的总结，小西早纪飘然离开了朱尼斯的露天餐饮区，留下脸上带着强烈八卦意图的里见千枝和沉默的我在座位上。

“你们之间真是让人感动呢……”千枝带着夸张的口味说着，“当地老店酒家老板的女儿和朱尼斯百货商店长的儿子之间，到底有着什么样的暧昧关系呢？”

“你，你这个白痴……才不是那样呢！”

大概也是知道自己的抵抗毫无用处，花村阳





介迅速地跟我一起沉默了，为了不让气氛冷场，里见千枝转移话题到了所有人最近都在议论的一个怪谈上。

“对于‘午夜电视’这东西听说过么？”

“那是什么？”我抬起头，发现终于有了一个有趣的话题。

“据说在雨夜的午夜零点，一个人看着被关掉的电视……”千枝带着有些惊悚的表情夸张地表演着，“如果仔细盯着屏幕上映出的自己的脸，可能会看到其他人的样子……而那个人，说不定命中注定跟你有缘哦……”

“切，什么嘛，不过是幼稚的玩意。”阳介撇撇嘴，终于寻找到了一个打击千枝的好机会，自然不会放过。

“你不相信吗？那么不如今天晚上正好有雨，我们回家一起做来试试看好了。”

“……你自己没试过吗？”

“我刚刚知道的消息与你们分享耶，不要这样子好不好？”

大概真的是太无聊了，我们三个人居然达成了夜晚尝试午夜电视怪谈的协议。对于这个协议能否被所有人履行，我并不抱乐观态度。不过就眼前的情况来看，我始终觉得阳介未必会真的在午夜去看电视上自己的脸。

放学的悠闲时光在聚餐中飞快地过去了，回到家里依然没有看见舅舅堂岛。菜菜子一个人照旧坐在电视前看着广告，并学着广告里的歌曲哼唱着。

陪着菜菜子在客厅里看了一会电视，新闻上似乎正在采访发现挂在天线上尸体的女高中生。虽然影像和声音都被做了模糊处理，我还是能感觉到自己可能和这位被采访者有过一面之缘。

看完了采访，新闻也变得越发无聊起来，这个时候堂岛辽太郎回家的声音从门外传来。菜菜子立刻高兴得去迎接自己的父亲，而我则走上楼，打算在必要的时候试验关于电视怪谈的问题。

坐在书桌前，有些心神不宁地看着头顶的时钟。越是接近午夜十分，我越有些期待着真的会有奇怪的事发生。最近的梦境和现实总让人分不清，这才是我期待着怪谈奇迹发生的最主要原因。

目光牢牢锁定电视屏幕，灯光里灰色的屏幕上映出我自己的影子。屏住呼吸，我期待着一个奇迹的出现。

坚持了有一会，依然没有什么变化。

看来稻羽市的怪谈始终和全国的大部分怪谈内容一样，有着大量并不那么真实的情报。但此时此刻，我更期待着能够发现点什么，解释我最近身体上奇怪的反应。

就在我要放弃的时候，电视居然开始闪烁出黑白相间的光芒。我愣了一下，以为是幻觉，眼前的电视屏幕却愈发变得虚幻起来。犹如流星闪过的画面在视野里一幅幅跳过，长发女子的面容和隐约的人影相继出现，最初来到稻羽市产生的





那种奇妙眩晕也涌入脑海之中。

我捂着头几乎跪在电视前，脑海中不仅仅是刺痛和眩晕，还有一个我似曾相识的声音默念着。

“吾即是汝，汝即是吾……汝将开启门扉……”

所有的幻觉在顷刻间到来，也在瞬间之后消失。当一切恢复正常之后，窗外犹自电闪雷鸣，我看着电视机，有些不可置信地将手慢慢伸过去，想要触碰一下刚才显得极其不真实的电视屏幕。

骤然之间，电视屏幕漾起点点波纹，我的手居然陷入其中，仿佛被吸进去一般！

这一幕实在太过惊骇，我低声惊叫着努力拉扯，终于将自己的手臂从电视里拽了出来。再看向电视屏幕的目光，已经不像以前那样简单从容了。

又对着这奇妙的电视屏幕发呆了许久，似乎终于不会再出现什么意外了，我带着内心的震惊和恐惧沉沉睡去了。

看来千枝说得并非完全是都市谣传……

“什么？你说电视能把人吸进去？”第二天放学的时候，跟阳介和千枝说起昨天夜里的遭遇，这两人纷纷露出不相信的表情。尤其是最初向我们散步谣言的千枝，表情更是夸张。

算了……就连我自己都不太相信。不过当我描述自己看到电视里模糊人影的时候，阳介有些认同地点点头：“那个……我好像也看到了一点差不多的东西。不过……”

“我也看到了！”千枝脸色有些苍白，“不过居然说电视能把人吸进去，这也太离谱了吧？”

我没有进一步解释，今天照例路过朱尼斯商场，那里据说有巨大的家电产品。想起昨天晚上因为电视太小而没有进入，我不禁苦笑了一下，如果是那种大屏幕尺寸的电视，是不是整个人都要被吸进去了？

朱尼斯的家电卖场里果然有大屏幕电视，这种家电在稻羽市这样的小城市里倒并不多见。我们三个人站在展览区看着巨大的电视，经过昨天晚上那一幕之后，神情多少都有点恍惚。

“这么大的电视，又好贵，谁会买呀……”

“总有人会买的——千枝家里要买新电视吧？”阳介左看又看，开始扮演店员，“要不要我带您四处参观一下各种机型呢？”

“好啊，不过可以打折吗？”

“这个……”

两人边走边谈地朝着比较小的电视展区走过去，留下我一个人站在这里面对漆黑神秘的超大电视屏幕。看着反光里自己的面容，有些不太相信昨天夜里发生的一切是否真实。纵然如此，还是心中生出了奇妙的冲动，慢慢将手伸了过去……





没有任何悬念的，如昨夜的奇景一般，我的手陷入到电视机当中。因为上一次的确没有任何负面效果的缘故，这次我没表现出太强烈的惊奇，只是慢慢感觉着自己的手好像伸入另外一个空间的感觉——手周围没有触碰到什么东西，看来是个很宽阔的地方。

“这样的价格不能再便宜一点吗？”

千枝和阳介尚在为了电视的价格争论不休，陡然转头看见我这边发生的一幕，两人的语言和动作立刻凝固了。

隔了好一会，阳介才磕磕巴巴地说出第一句话：“这，这怎么可能……”终于意识到问题严重性的两人迅速跑过来，站在我旁边带了一点惶恐地欣赏着这一幕。

我犹豫了一下，慢慢把手收回来了，看着之前完全不相信我的两人。

——里面到底有什么东西，应该可以看一看吧？

带着这样的想法，我扶着电视屏幕的边缘，将头慢慢伸进其中。

“好，好可怕……你要干什么！”

头没有任何阻碍地伸进了电视里，视野前居然出现了一片迷雾，就如那个时候在梦中一般。耳畔还能听到阳介和千枝的尖叫声，但我的注意力完全被眼前开阔的雾气所吸引了。

“里面到底是什么？”

“很宽阔的空间……”我低声回答道，同时试着让自己的身体前倾一些，想要看清楚雾气深处的事物。

不知外面发生了什么，千枝和阳介的声音听起来很慌乱，我正打算收回身体看看外面的状况，背部忽然传来一阵推力，似乎是阳介或千枝的身体撞上了我。双手本扶着电视框的我不由自主地整个身体穿过了电视屏幕，在身体下坠的那一瞬间，我的脑海中生出了些许荒谬的感觉。

似乎并非只有我独自进入了电视屏幕中，背后撞到我的那两人……好像也掉下来了。

因为下落得很快，也就没摔得很惨。我首先从地上爬起来，看着身边的两位同学，有些无奈地笑笑：“喂，你们没事吧？”

还没有从震惊中恢复过来的两人目光转向我，有些搞不清楚状况。我们三人的目光在惊讶中免不了要四处游走，淡淡的雾气当中可以看到奇怪的格子状地板，以及周围的钢铁支架和灯饰，使得这个地方整体看上去仿佛是一个豪华的舞台一般。

“这，这到底是什么地方？”

“不管啦，我才不管这里是什么地方，我要出去，我要回家……”千枝毕竟还是女生，性格再爽快也免不了要害怕。

“你们冷静一下吧，我们找找出口。”我站起来劝住激动的二人。

这两个人虽然胡闹的时候多，在这种时候倒也还算懂得分辨状况，立刻停止了吵闹。在迷雾中我们顺着这个舞台一样的地方四处寻找出口，只可惜除了一条看似门一样的通路之外别无他选。

“只有这么一条路，要走下去吗？”在选择问题上显然有些迷惘的阳介询问着我的意见。

我点点头，事到如今又能有什么更好的办法呢？

凌乱的神秘空间里，浓雾随处可见，处处透着让人微感恐惧的诡异。我们顺着惟一的一条路一直走下去，却只是走进一间挂着凌乱绳子的大屋。

“到尽头了？”千枝和阳介大概慢慢已经适应了这里的气氛，居然开始变得主动了些，“前面没有路了吗？”

确实没有路了，我们几个人在周围努力了一番，除了不明白此时的状况之外，只有顺着原路返回这一个选择了。

重新回到那个像舞台一样的地方，红白相间的格子地板上好像多了个什么东西。雾比刚才更淡了一些，这让我的内心稍稍觉得安定。我们慢慢靠近那个黑影，赫然发现在眼前的居然是个玩偶一样的椭圆形东西。

“这，这是什么？”阳介有些奇怪地凑近过去看，“看上去好像是个玩具。”

“这到底是个什么东西？”

一阵沉默，没有人能说出比较标准的答案。

“你，你们才是……你们到底是谁小熊？！”

“说话了！”

阳介一个激灵后退了好几部，千枝也摆出了格斗的架势，似乎随时要抬起腿来给那圆滚滚的东西一下。

“你，你才是什么东西啊！想要打架吗？”

“不不不要发出这么大的声音啊小熊……”

我皱了皱眉，发现了对方的特点，抬起手制止了激动和阳介和千枝。两人因为我的手势没有进一步的刺激那个玩具一样的东西，各自后退了几步。我走上前去，尽量压制着自己的声音问道：“这里是哪里？你是谁？这里是现实还是梦境？”

“这里没有名字啊小熊……”圆滚滚的东西回答道，“小熊就是小熊……一个人住在这里的小熊。这里也不是梦境，而是现实呢小熊……”

面对如此多的“小熊”，我也几乎要晕倒了。不过看样子眼前这个家伙似乎不是梦境里出现过的那种奇怪声音，也没有咄咄逼人的表现。

“你一直居住的地方？”

这一次小熊没有回答我的问题，只是一摇摇自己似乎并不存在的头部，整个身体都跟着这个动作抖了起来：“总之你们赶快回去那边吧小熊……最近不知道谁总是抛人进来，给人家添了好多麻烦啊小熊。”

“有人进来？”

我刚想问更多的问题，自称小熊的东西好像有些不耐烦地跺了跺地面，召唤出了三台电视机。

“这是让你们走的东西小熊，我现在很忙的小熊。”

不由分说地推着我们到了电视机前面，几乎毫无阻碍地，最先被推入的阳介身体陷入电视机之中，消失在我面前，接着是千枝和我。

眼前一道白光闪过，我们又回到了朱尼斯那台巨大的电视机屏幕前。一切就好像是一场梦一样。

坐在电视机前的地面上，我们三个大概都需要消化一下刚才发生的一切。然而就在我苦苦思索着电视机空间跟自己梦境的关系时，千枝好像发现了什么似的捂着嘴尖叫了一声。

“啊……”

“什么？”

顺着千枝的目光看过去，阳介忽然也明白了似的低声惊呼道：“竟然这样么？”

眼前的海报，正是叫做柊美铃的女子，那位传闻有外遇政治家的妻子，我们在电视空间的阴森房间里看到的照片……

“山野主播的死难道跟这个女人有关？”千枝的声音开始变得有些恐惧，“那个屋子里的绳子难道是上吊绳？”

话题一下子变得恐怖起来，两人都被吓得不清，爬起来拉着我匆匆回家了。在街头分开的路口，我们约定忘记今天的事，然后各自怀着心事回家了。

新闻里照旧演着关于凶杀案的进展，第一个发现山野小姐尸体的人居然是小西早纪学姐。想起那位有趣的姐姐，我忍不住笑了一下，看来从今以后她要受到相当一段时间媒体的骚扰了。

保重吧，学姐……

带着这样的想法，我早早睡了。不知为什么，从那个奇怪的空间里回来之后，身体会变得比较疲惫。

大概是由于进入另一个世界压力比较大的缘故？

第二天清晨在上学的路上碰到了等着我的千枝和阳介。两个人的心情看上去都还可以，只是这无边无际的迷雾让我又想起了那个不太愉快的梦境和电视里的空间。有着相当程度默契的我们一路上都没有说什么，走近了雾气中的校园。

早课没有一如既往地进行，在教室里无聊地翻着书的学生们被学校广播聚集到了礼堂中央。我想起早上醒来时堂岛舅舅已经不在家里，街上的邻居们也都在议论纷纷，内心中涌起一股强烈的不安。

等了没多久，校长登上了礼堂的讲演台。微微咳嗽了一声，让下面的学生停止议论，校长有些艰难地开了口。

“诸位同学，我现在有一个不幸的消息要宣布一下……”

心中那股不安更强烈了，我回头看了一眼站在后面的千枝和阳介，有些担心地等待着校长的下文。

“我们学校的小西早纪同学……”胡须花白的校长叹了口气，“今天早上，离大家而去了……”

此言一出，下面的学生大哗。我想起那个长发又有趣的姐姐，心中也隐隐觉得有些刺痛。转头看了一眼阳介，这家伙的头正在慢慢低下，脸上的表情看不清楚，我却能深切感觉到浑身散发出来的那种悲伤味道。

千枝想要说话，被我拉住了。

“给他一点时间吧。”我也叹了口气。

“总之，现在的情况是需要大家配合调查，同时也希望大家注意安全……”台上的校长有些无奈地措辞表达着校方的态度，“散会后请同学们回提前回家，等待进一步的调查。”

下面的学生依然在议论纷纷，场面一时有些混乱。各班的老师开始带领学生离开礼堂，我拉了一把犹在低头哀恸的阳介，随着人流走出了礼堂。

学校操场的阳光有些黯淡，走出来的同学八卦的声音比在礼堂里还要大。我听到有人说起午夜电视和前一段时间山野真由美的凶杀案。

“听说这次尸体也是在电线杆上被发现的呢……”

“……是啊是啊，还有人说在午夜电视里看见了小西早纪学姐的影子呢……”

“真是可怕啊……”

叽叽喳喳的女生们聚拢在周围，形成一个又一个圈子，说着不尽相同的推论和情报。这些话题在我们这些与小西早纪认识的人听来，则另有一番滋味在心中。千枝有些懊恼地看着那些浓妆淡抹的女生们，嘟囔道：“都是些不知道轻重的家





伙……在这种时候还要说别人的闲话……”

站在旁边，身体上沁出一股伤心味道的阳介慢慢抬起头，目光中有着迷惘和伤心。我刚想要安慰他一两句，却听到这个人说出了一个我隐约觉得有些接近真相的关键。

“其实昨天晚上……我又看了午夜电视。电视里的那个女人影子……我觉得就是小西早纪学姐！”

“什么？”我顿时吃了一惊。

“学姐的遗体，跟是已经死去的山野主播差不多状态吧？”阳介猛然抬起头，看着我的眼睛说道，“而有人说过，在之前的午夜电视传说里见过山野主播的影子。也就是说，山野主播在临死之前，也在电视里出现过！”

“你的意思是说……”我一下子冷静下来，“在那个午夜电视里出现过的人，都会死？”

“虽然并不是那么肯定，不过应该有所联系。”阳介这个时候表情变得格外认真，“学姐和山野主播的死，都跟那个世界有关系。”

“我知道你在想什么了。”

叹了口气，我仰起头看了看午后的阳光。就是在这样一个阳光不错的午后，我来到稻羽市，做了那个奇怪的梦。

如今梦境和现实我已经分不清了，就照着这条路走下去吧。

“我们去朱尼斯。”

“等一下，这样的事情，还是交给警察比较好吧？”里见千枝有些激动地想要阻止我们，“你们不要这么冲动啦，那里看起来怪怪的，不要回去呀……”

“警察有什么用？”相比千枝，阳介显得更激动，“山野主播的事到现在还是一点进展都没有！”

喂喂……那好歹是我舅舅，留一点面子给他吧。

“但是……”

两个人的争论似乎永无休止，我站在旁边不知道该说些什么好。结果片刻之后，这两人的目光都落在了我的身上，炯炯目光中带着一丝询问和期待。

“来做决定吧……”

我摇摇头：“我明白了，我会带阳介进去的。”

眼见阻止无望，千枝有些无奈地叹了口气：“我并不是不知道阳介的心意……可是大家的安全也很重要，我不知道能不能再回来呢……”

“算了，一起去吧。”我尝试着劝说千枝，“不管怎么说，也不能放着阳介那家伙不管。”

三十分钟后，我和千枝赶到了朱尼斯。先行离开准备的阳介已经在那里等候了。

一直到了这个时候，我的脑海里还是冒出一个奇怪的念头，仿佛这一切都与我无关一样的陌生。偏偏又带着强烈的好奇心，想要投入其中，了解迷雾背后的真实。

这种奇妙的感觉，就是被称为“命运”的东西吧？

叁 觉醒

再度进入电视中的过程并不复杂，就好像是越过一道门一样穿过了一条黑白相间的隧道，我和阳介再度来到了那个舞台一样的地方。圆滚滚的小熊依旧站在这里一动不动，好像一个造型古怪的玩具一样。

“留下千枝一个人，应该没问题吧？”在地上摔成一个极其不雅的姿势后，花村阳介挣扎着爬起来整理了自己的衣服，“这个人可是我们的救命稻草啊……”

想起刚才站在朱尼斯的家电区附近，我和阳介决定再次进入另一个世界里，阳介做出了大胆的决定，他打算让千枝留在外面。

“我在自己身上捆了绳子，想要拉回我们的话就努力拽动绳索吧。”阳介得意洋洋地介绍着自己准备好的道具，“这条绳子很结实，什么都拉的住。如果里面有什么不对，我们大声喊你，你可以拉我们出来。”

千枝也很赞成阳介的这个想法，我虽然觉得有些不太对劲，也不好反对。阳介兴致勃勃地把绳子留给千枝，拉着我进入了电视中的世界。

“你们……你们怎么又来了小熊？”应该是一直呆在这里的小熊看到我们出现，变得有些生气，“明白了……犯人就是你们小熊！”

“你说什么？”

“你们可以自由来往这两地小熊！”小熊说得理直气壮，“最近小熊总是感觉有人把其他人丢进来，一定都是你们干的小熊。所以犯人就是你们，是你们把这里搞得越来越奇怪的小熊！”

“不要自说自话好不好？”我有点恼火，“你说什么？把人弄进来？”

这个关键之处让我和阳介忍不住对视了一眼，我们都能从对方的眼神中看到震惊。

“如果想要杀死对方而把人带到这里来的话……也很有可能。”

“嗯，如果真的是这样的话……”阳介也赞成我的想法，“看起来真的是有联系呢……”

“你们在嘀咕什么呀小熊，果然是可疑的犯ｓ人吗小熊？”

“喂，相比之下你这里的问题只能算是小事吧？”阳介有些难以忍受小熊的罗嗦，大声说明道，“在我们的那个世界里，每次下午都会有人死去……浓雾的时候发现尸体。你想一想自己知道的事，应该有些东西和这有关的是吧？”

小熊摇摇头：“如果你们那边下雾的话，这里的雾气就会散去的小熊……不过雾气散去之后，‘影’就会大闹起来了，这里就变得很乱很危险。”

“‘影’是什么东西？”阳介追问道。

“影就是影啊小熊，就好像小熊就是小熊一样小熊……”不倒翁玩具一样的小熊继续说着它的绕口令，“小熊只想要平静的生活在这里小熊，希望你们能够帮小熊找到真正的犯人，能够阻止这件事的发生小熊……”

“喂喂，你这家伙……”阳介叫了起来，“为什么总是自作主张？你才很可疑吧？里面到底装了什么东西，给我显出真面目来呀……”

说话间阳介冲过去扭开了小熊的头，想要露出中间隐藏的部分，我们却惊奇地看到玩具一样的外表下，里面空荡荡的什么都没有。想到这样一个空壳般的东西在我们面前说话走动，我和阳介的心中都忍不住泛起一阵恶寒……

“……你，你这家伙到底是什么……”

被摘下头部的小熊在地上摸索着捡起自己的头，慢慢安了上去。由于整个过程太过诡异，我和阳介一直都说不出话来呆呆看着。一直等到小熊重新说话为止。

“小熊相信你们不是犯人了小熊，但是你们必须帮助小熊寻找犯人小熊。如果不接受的话有办法让你们同意小熊。”

“嘿，你打算怎么办？”阳介有些奇怪，“威胁我们吗？”

“没有小熊的帮助你们无法离开这里小熊。”

“……”阳介扭头看了看身上的绳子，这才发现绳子已经在进来的时候断掉了。小熊的威胁简单而直接，让我们不得不认真考虑小熊的提议。

这时候，我的脑海里不知为何想起了伊格尔的那些话。那个神秘的老人，似乎真的是在预言着我的某些未来。

“您将要遭遇灾祸，而揭开庞大谜团是您通往未来的必由之路……”

那么伊格尔所说的“某种契约”到底是什么东西呢？

想到这里，我拍了拍阳介的肩膀：“算了，答应它吧。”

阳介点点头：“好吧……反正我也打算找出犯人来，那家伙居然对小西学姐做出那种事来……”

“既然这样，实在太好了小熊。”小熊听到我们打算接手不禁有些高兴，拿出两副眼镜递给我们，“不过既然打算在这里寻找真相，就要戴上这个东西小熊。”

我和阳介疑惑着接过眼镜戴上，发现眼前的



雾气赫然消失不见了，开阔明亮的视野里一切都变得清晰无比，宛如我们生活的那个世界一样。

“这，这好厉害！”

“在雾里行动的话肯定会派上用场小熊，来吧跟着走吧小熊。”

对于这个世界，小熊的熟悉程度显然超过我们无数倍。跟随着小熊越过这个舞台一样的地方，眼前的一切因狭小通路的变化而产生了瞬间的模糊，我们脚下的路居然变成了跟城市里街道一样的水泥沥青。仰望天空，灰蒙蒙的天空黯淡无光，交错着古怪的红黑色光线。眼前的建筑和稻羽市的商店街如出一辙，仿佛是那里的建筑被搬到了这个神秘空间一般。

“这是什么地方……为什么会是这里？”

“小熊也不知道啊小熊，这里的一切对于来到这里的人都是现实存在的东西小熊……”

我点点头，有些理解这个世界为什么存在了：“阳介，顺着这条路走下去，应该就是小西学姐家的那间酒馆吧……”

我们猜得没错，果然前面就是名为“小西酒店”的老店。看来这个世界里出现的东西，跟我们那个世界有着密切的联系。如果能够进入到店中，大概就能证明我的猜测是否属实了吧？

掀起布帘感想要踏进酒店，小熊却猛然向后退了几步，仿佛见到了什么可怕的东西一样，大声嚷道：“危险，危险小熊！是‘影’小熊！”

两团粘液一样的东西在黑暗中扑面而来，朝着阳介直扑过去。随着动作的变化，粘液在空中慢慢结成宛如人形的实体，一时间我和阳介都被眼前的景象惊呆了，竟不知道闪避和逃走。

虽然手中拿着从另外一个世界带来的高尔夫球杆，阳介尚不足以清醒地挥动手中球杆反击。反倒是我的心中仿佛有什么东西燃烧了一般，淌过一道灼热的线。

一个曾经在脑海中出现过的声音再度响起。

“吾即是汝，汝即是吾……开启门扉，汝将拥有吾等之力……”

像是与生俱来的某些东西被唤醒了一般，灼热的力量从一条线扩散至全身。我仿佛早就懂得某些存在的力量一样，轻声呼唤着一个自己从未接触过的词汇。

“Persona……伊邪那岐！”

从天而降的一股力量充沛至全身，我感觉到自己体内仿佛存在了另外一个什么东西一样。逼近阳介的黑影因我的力量而惊觉回头，其中一只已被我不由自主的拳头击中。

挥拳的瞬间，空气中除了我自己的拳头，还隐隐出现了一只古怪但强大的手。灼热的力量透过我的身体传递到黑影身上，瞬间将之蒸发在空气里。做梦也无法想象的一幕在眼前就这样上演，我和阳介不禁都吃惊得说不出话来。

不过现在并非惊奇的时候，阳介身旁的黑影仿佛受到了威胁一般，转身也朝着我扑过来。在那一团黑色黏稠液体中，我分明看到了锋锐如刀的利爪在眼前划过。

没有任何时间犹豫了，我举起双臂试图抵挡这比刀锋还可怕的一击。怪物的爪刃嗤啦一声划过手臂，我立刻能感觉到手臂上掠过一阵微痛。低头看了一眼，手臂上竟没有流出一滴鲜血，隐隐出现在视线里的那只古怪手臂好像帮我挡住了“影”的攻击。

既然如此，那就放手一搏吧！

快步贴近黑影形成的人形附近，我举起右手又竭力挥出一拳，这一拳命中黑影，立刻仿有一股力量渗入到“影”之中，随之一道灵光自“影”的体内冲天而出，瞬间将怪物消灭在眼前。

“好，好厉害！”

这一幕不仅我自己惊讶，阳介也完全看傻了。小熊站在离我们挺远的地方蹦着叫道：“啊，先生您真厉害啊小熊，真是太感动了小熊，居然隐藏着这么强大的力量，‘影’们也会害怕的小熊！”

“难道说……能够进入这个世界，都是依靠先生您的力量吗小熊？”

我点点头，的确进入这个世界需要通过我。如果不是我发现电视里有另外一个世界，阳介也不会来到这里。

“喂喂，现在并不是值得高兴的时候，搜查还要继续吧？”阳介摸了一把小熊，提醒道，“不过小熊也是个值得信赖的家伙啊，这里的一切，都要仰仗它才能清楚。”

被阳介夸奖过的小熊看起来有些高兴，我们



推开布帘进入了小西学姐家的酒馆。

和我们所知道的那间酒馆摆设一样，只是空无一人的酒馆里充满了各种奇怪的嘈杂声音。

“朱尼斯什么的……倒闭了算了……都怪朱尼斯……”

“说起来小西家的早纪，好像在朱尼斯打工……哼，在这种家庭困难的时候，居然还去那里……”

“明明都是朱尼斯导致这些老店没有营业额的……”

仿佛带着商店街无数人的不满，各种抱怨的声音充斥在整个酒馆里。听到这些话，阳介有些痛苦地扭过头去：“学姐打工的时候很开心的样子……对我从没说过这些话。”

这个时候，又响起了小西早纪的声音。

“阳介……我觉得他好烦，如果不是店长的儿子，我才不要跟他保持联系。那样自说自话的孩子，真是好烦人……”

“随便吧，那些店铺，家长，邻居，全部都消失吧……”

“不，学姐才不是这个样子！”阳介对着空中怒吼道，“这是骗人的！”

原本靠近我们的小熊忽然之间退后了几步，大声喊道：“哎哎，这里有两个阳介小熊！”

“你是谁？”

我和阳介充满戒心地回头，看见了一个相貌和阳介完全一致的人缓步走近我们。这个人的脸上挂着我从未见过的邪恶笑容，整个人像是被一层阴影笼罩着一样，目光冷冷地看着我身边的花村阳介。

“这才是真实的你吧？觉得乡下是个让人厌倦的地方，并不喜欢这里的一切，被人排斥却装作充满笑脸……就算是来到这个世界，也不过是为了兴趣而不是小西早纪学姐是吧？”

“住口！我才不是你！”

“啊对……我已经不是你了。”影子一般的阳介恍然大悟道，“那我就不需要你了，你可以去死了！”

随着宛如威胁一般的宣言，影之阳介的身体渐渐幻化成与刚才类似的怪物，而我身边的真正阳介却慢慢瘫倒在地上。

“全部破坏掉好了，没劲的东西……”影之阳介发出了类似怪物一样的嘶吼，朝我扑面而来，显然并不打算留情或是跟我讨论人生。

凭着刚才的感觉，我后退一步避开了对方的猛扑，以自己的拳头磕打在对方后脑上，同时手中感觉到一阵灼热，一股电流被我从手中送出，传递到了对方的体内。

“啊啊！！”

怪物的痛苦表现让我更加坚定了信心，看来这家伙对电流的抵抗明显不行。我的手指尖再度凝聚出一道弧光，劈向由阳介影子化成的巨大怪物。

电光划过，怪物身体的猛烈抽搐中，我扬起拳头，宛如刚才面对“影”一般发起了自己的攻击。

纵然比刚才的“影”强大了不少，在我的反复击打之下，影之阳介如刚才的阳介一般，瘫倒在地上再也爬不起来。

“阳介，你没事吧？”

拉起昏倒的阳介，慢慢转醒的少年看着自己的影子，似乎心有所触。

“小熊，那一部分也是我自己吧？”

“是的啊，因为不承认自己的一部分，影子才会不受控制啊小熊……”

“真，真糟糕，要面对真实的自己吗？”阳介有些自嘲地拍了拍头，“勇气这东西，真是让人烦恼的存在。喂，那个影子，你和我加起来，才是真正全部的我对吧？”

被我打败的影子点点头。

融入了阳介身体里的影子，在空中幻化出和我身体里那个东西相似的存在。人格之铠Persona自来也！

在阳介惊讶于自己身上变化的同时，我开始总结这次事件和以往的关联。

“曾经死去的两个人，在这里发生了同样的事吧大概……”我跟小熊交换着自己的想法，“刚才如果不是有Persona的力量，我也阳介可能也无法幸免。也就是说，山野主播和小西学姐，在这里被她们自己的影子杀死了？”

“这里的雾气散去之时，影们就会很暴躁小

熊。”小熊说道，“那个时候小熊就会躲起来呢小熊……”

“外面下雾的时候，里面就是晴天，因而影们不受控制，产生了悲剧？”阳介抬起头，“也就是说，刚才我们战斗获得了胜利，所以没有被杀死。如果再有谁被放进来，我们也有可能救下他们？”

“嗯，总之只有抓住那个弄进人来的家伙，才能让他停止吧？”

听着我们的讨论，圆滚滚的小熊自己也有些彷徨：“那个那个，如果影是因人而生，小熊到底是从哪里生出来的呢小熊……”

“那个……你们还会再回来吗小熊？”

阳介一昂头：“不是答应你了吗？在没有解决问题之前，我们是不会中止的。”

“真的？”小熊忽然变得高兴起来，“那让小熊送你们离开吧小熊，以后小熊也会在这里等着你们，所以你们一定从同样的地方进来呀小熊……”

就这样，我和阳介再次被小熊推了出来，透过一条黑白相间的通道，我们再次回到了家电广场门口。熟悉的朱尼斯广播的音乐也在耳畔响起，还看到了坐在地上一脸伤心的千枝。

“啊，回来了啊……”

一看见我们，千枝立即大哭起来。看来无论多么爽朗，也只是女孩子而已……我想要安慰千枝，却看到短发少女慢慢收敛了哭容，对着阳介怒吼起来。

“白痴，你们让人担心死了，太气人了你们！”

看着一边说一边哭泣着跑开的千枝背影。我和阳介相视苦笑，我们都能从千枝的话语里感觉出那份担忧的心意，看来也只有明日再跟她道歉解释了。

回家的路上偶然遇见了雪子，这位天城屋旅馆的美丽继承人正穿着和服坐在河岸上远眺风景。因为跟雪子并不是特别熟悉，我们只是寥寥地说起了千枝和阳介的事。聊了几句之后，雪子因为家里有事先走了。我望着女孩纤细美丽的背影，不免有些出神……

晚上回家照旧跟跟舅舅一起吃泡面看新闻。看着看着又下起雨来。

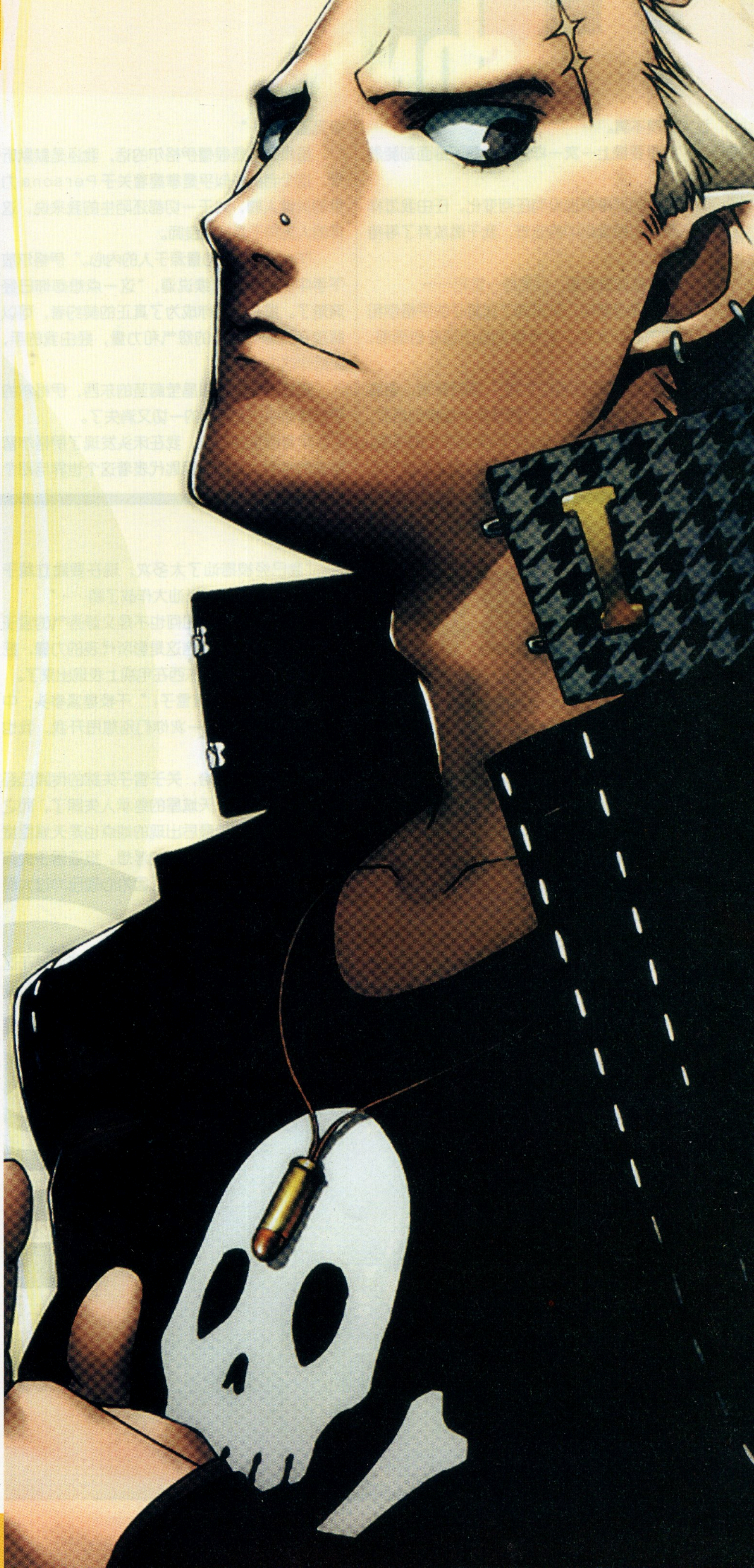
“真是糟糕的天气。”堂岛辽太郎抱怨道。

我没有说话，心中却是一动。在这样的雨夜能在电视上看到人的影子，而那影子好像跟谋杀案有关。

吃过饭静静坐在自己的房间里，我有些心神不安地看着书，想着午夜电视的传说。如果再看到人影，一定要和阳介一起解救陷入危机的人。

时针艰难地挺近到午夜，我抬起头看了一眼时钟，放下书本站到了电视机前。

屏幕上果然开始出现闪烁的东西，模糊的影子看起来像是一个身穿浴衣的长发女子。凌乱的画面一如我梦中所见那般，很快地闪过一些东西，



让人捉摸不清。

我想要像上一次一样触碰屏幕，画面却陡然消失了。

静止的屏幕再也没有任何变化，任由我怎样等待都是。带着心中的迷惑，我干脆放弃了等待回到床上。

身体感觉很沉重，还是睡一觉吧……

再一次的梦中，又见到了长鼻子的伊格尔和他身边的秀丽女性。老者看见我出现在他面前，似乎一点都不吃惊。

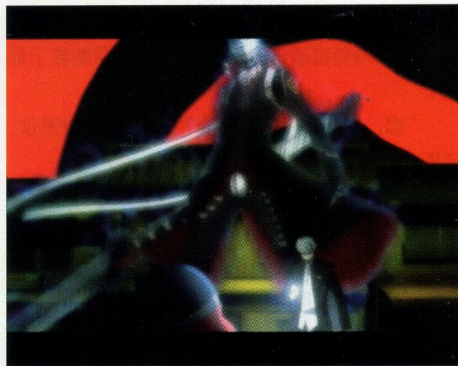
"契约的路已经展开了呢。"咯咯笑着，老者随手抓起一张牌翻过来，"拥有愚者这样的塔罗，虽然看似一无所有，却能够拥有无限变化的可能。拥有这样的命运，难怪会在得到契约之前就与吾等见面呢……"

虽然并不是很懂伊格尔的话，我还是默默听着。这个老头子似乎是掌握着关于Persona力量的关键人物，对于一切都还陌生的我来说，这样的人无异于最好的良师。

"Persona的力量源于人的内心。"伊格尔放下手中的塔罗，继续说道，"这一点想必你已经清楚了。那么现在你成为了真正的契约者，可以解放在'影'之中的怨气和力量，经由我的手，交给你这个。"

递给我一枚看似晶莹蔚蓝的东西，伊格尔的手指挥动中，我眼前的一切又消失了。

早晨醒来的时候，我在床头发现了伊格尔留给我的东西。晶莹的钥匙代表着这个世界与那个世界的连接，也是签订契约的证明。将这枚不属于这个世界的东西小心收藏好之后，我知道自己前方的迷雾终将要靠自己来驱散。



肆 拯救

午后的阳光照在朱尼斯露天餐饮区的上方，我和阳介还有千枝并排而坐。三人对食物毫无兴趣，只是互相审视着他人的眼睛。

我们能从各自的眼中看出震惊和忧虑。

"雪子，这一次是雪子……"三人中最担心的千枝扬起脸，扭头看了一眼远处家电区的大屏幕电视，低声说道，"从前几天电视屏幕上出现影子开始我就怀疑是雪子了，结果昨天晚上真的看到雪子出现在电视节目里……"

我和阳介纷纷点头，昨天夜里的节目我们都到了。天城雪子出现在完全不可能在那个时候播放的节目里，除了午夜电视没有其他的解释。最可疑的是电视节目里雪子的性格外向得让人不敢相认。

"我已经被搭讪了太多次，现在要建立属于自己的后宫，开始反搭讪大作战了哟……"

那样的话，无论如何也不是文静秀气的雪子所能说出。我宁愿相信这是影所代表的力量，把雪子内心深处的某些东西在电视上表现出来了。

"无论如何也要救雪子！"千枝握紧拳头，中气十足地喊道，"这一次你们别想甩开我，我也要去！"

其实从昨天开始，关于雪子失踪的传闻已经传遍了整个城市。天城屋的继承人失踪了，而之前山野主播被害前最后出现的地点也是天城屋旅馆，这不免让人产生联翩的浮想。报道雪子失踪的新闻里，已经在猜测是否因为心理压力过大而离家出走。

只有我们知道真相。

不会奢望警察可以相信我们的说辞，现在这个阶段也无法证明什么，我们唯有依靠自己了。

"你们看，我都带来什么好东西了。"



"嘿，那边的家伙，你给我站住不许动！"

阳介似乎是准备了大量的管制刀具打算带进电视世界，手持双刀在朱尼斯的露天区兴奋地挥舞。这一幕恰好让最近为了凶杀案巡逻的警察看到，结果我们三人还没来得及进入异世界，反倒被带进了警局。

"你们来解释一下吧，刚才的事……"

带我们回警局的那名警察还没来得及说什么，一个粗犷有力的声音打断了他。

"喂，你们怎么会在这里？"

抬头就看到了调查课的堂岛辽太郎，我的舅舅。自家人总是好说话一点，我免不了向舅舅解释一番。最近因为凶杀案焦头烂额的大叔愣了一下，挥挥手责备道："你们也太不小心了，买工艺品不要随便拿出来。如果不是我在这里，恐怕以后你们的人生履历上就要留下少许污点了。"

千恩万谢过堂岛辽太郎，我拉着阳介和千枝打算离开警局。却在走廊上碰到了那个曾经在案发现场呕吐的青年警官足利透。端着咖啡的足利透一脸没睡好的样子，看起来有些无精打采。

"那个……这位警官。"千枝靠近足利透，低声问道，"能打听一下天城家，天城雪子的事吗？"

端着咖啡的足利站在原地犹豫了片刻，似乎是下了很决心才低声回答道："……既然你们是天城小姐的朋友，我说说也无妨。"

足利透露出来的信息也并没有什么新意，多半都是我们知道的内容。不过此时从警官的口中听到确切的消息，负责套话的千枝脸色越发凝重起来。等到我们三人出了警察局，千枝回头对着警察局有些不满地大声吼道："什么嘛，居然怀疑雪子……"

"怎么？"

"刚才足利那家伙说，雪子的母亲似乎因为山野主播而气得病倒……而且两边有了争论之后，山野主播就遭遇了不测。这样推断下来，警方也怀疑雪子是不是做了什么不好的事藏起来了。"

“怀疑雪子有杀人的动机吗?”

“如今最好的办法就是我们找到雪子，我们必须立即行动。”

已经得出结论的事就不用再讨论了，在多方准备之下，我们约定晴朗的周日上午进入电视世界，寻找雪子的下落。

这一天晚上，电视上依旧演出着雪子的节目，那些大胆的话语和奔放的表情，完全不是我平日见到的那个雪子。

…………

周日上午的朱尼斯电器展示区，我们三人并肩站在大屏幕电视前看着眼前的事物，心中多少都有一些忐忑。

“要进去了啊……”

宣布行动之后，我拉着阳介和千枝的手，俯身钻入电视之中。这一切已经熟悉得宛如回家一般，没有半点犹豫和滞涩。

电视里还是我们上一次来的那个舞台，浓雾弥漫中，我也阳介戴上了小熊交给我们的眼镜。圆滚滚的小熊就在我们面前，有些欢快地跳着：“好久不见了小熊，这些日子小熊都有些寂寞了小熊……”

“变成寂寞少年了么……”阳介揶揄了小熊一句，随即想到事情的严重性，“还是不要说闲话了，带我们去找被丢进来的人吧?”

千枝再一次看见小熊，还是免不了要惊奇一下。不过这个时候就算惊讶，也只能赶着时间去做更重要的事。小熊昂着头对我和阳介说道：“昨天又闻到了‘别人’的味道小熊，有人进来了呢小熊……”

“是雪子吧?”千枝有些紧张地问道，“我们现在就去找雪子好不好?”

“小熊你能带着我们过去吗?”

“没问题。”

带领着我们走向了另外一条路，小熊摇摆着的背影看上去很滑稽。不过此时千枝并没有小熊赠予的眼镜，看不到浓雾中的远处，只能低声跟我们交谈。

“那个……雪子的电视节目，到底是怎么回事?”

我看了一眼小熊的背影，谨慎地回答着自己的推论：“我认为雪子不会说出那种话，很有可能那是他内心的某些想法。”

“这么说来，的确有可能呢。”阳介也插话道，“天城同学可能面临着和我一样的经历，如果是这样的话，她一定是在这里。”

带着这样的疑惑，我们跟随小熊来到了一座突兀出现在视野里的城堡门口。红黑色的天空中乌云依旧密布，我们三人仰头看了看城堡在黑暗中的轮廓，正在犹豫间，千枝已经冲进去了。

“算了……小熊你留在这里，我们进去吧。”

城堡内部看似简陋，却透着一股让人遍体生寒的冰冷感。我和阳介顺着楼梯向上的同时，不得不应付大量“影”的攻击。

伊邪那岐的力量此时仿佛被熟练运用过无数次一样，强大而可靠。我们靠着各自Persona的力量不断前进，最终在一道楼梯大门的附近停住了。

飘渺的雾气中，独自一人像是沉睡在大厅中央的千枝一动也不动。我和阳介小心翼翼地想要接近对方，却从空中传来一阵我们熟悉的腔调。

“说什么千枝对雪子最温柔的话，真是可笑!”

已经有过一次经历的我和阳介对视一眼，明白这是千枝内心中的影在宣泄。并不打算给对方过多宣泄的机会，我们握住手中的武器，朝着那个坐在椅子中央的千枝猛扑过去。

“来吧，战斗吧!”

坐在椅子上的自然是里见千枝本人，影一直在她的身后黑暗处潜藏着，乍见我和阳介身上的力量，立刻幻化成一只宛如蒙面女性的东西，手持长鞭扑向我们。而此时椅子上的千枝似乎陡然惊醒了，吓得尖叫着逃开了。

对于我们来说，这却是小场面而已。

Persona的力量在这一刻被完全发挥，千枝的影几乎没有任何还手余地就被我们击败了。

因为影被击败而从昏迷中醒来的千枝对自己所做的一切显然还有印象，不过这女孩跟我们一样，能够坦然面对自己心中最真实的一面，因此很快就恢复过来了。

“要不要回出口那里休息一下?”阳介询问着尚在后怕的千枝。

“不……我要去找雪子……”

小熊这个时候走过来了，递给千枝一副眼镜。我和阳介都知道这眼镜意味着什么，因此没有说话。果然在千枝拿到眼镜戴上之后，发出了一声对这个世界变得清晰的感叹。

“千枝也有Persona力量呢，只要肯面对真实的自己，一定没问题呢小熊。”

隐藏在千枝体内的Persona力量“巴”在这一刻觉醒了。天空中燃烧起了夺目的火焰，“巴”以自己独有方式在众人眼前闪过，看它的样子，倒是跟千枝的性格有些相符。

“接下来该怎么办?”

“不用担心小雪的小熊……”小熊蹦着说道，“这里的影只会袭击拥有力量的存在，普通人是不会被攻击的小熊。”

“在镇上起雾之前，天城应该都是安全的。”我解释道，“当这里变成晴天外面下雾的时候，才是凶手犯罪的时刻。”

无论如何先找到雪子再说。

城堡的楼梯还在继续，我们亦步亦趋地踏上了最高层。

推开沉重华丽的房间大门，一身盛装的雪子独自坐在房间中央，与千枝刚才的状况如出一辙。

“影子也在这里吧?”我扶了扶眼镜，低声说道，“大家准备好了。”





坐在中央的雪子猛然抬起头，目光宛如一道灼热的刀锋刺在千枝脸上。

“这样的朋友……其实没有意义呢。我只需要一个爱慕我的白马王子就好了，啊哈哈哈哈……”

雪子平安无事让我们都松了口气，不过这个笑得异常夸张的女子却也让三人一脸黑线。难道说这样的雪子才是她的本性么?那个端庄贤淑的雪子只是为了继承家业装扮出来的?

不管怎么样，动手吧。

天城雪子的影化成了白马王子的模样，不过看上去有点傻呼呼的……我们三个召唤出Persona的力量，对准那厮一通狂轰滥炸，片刻之后世界清净了。

犹如之前的一幕重演一般，雪子的Persona能力也因此觉醒了。不过因为在这里呆了太长时间，身体有些欠佳。千枝一把扶住摇摇欲坠的雪子，两名少女想起自己影所说的那些话，都觉得有些不好意思。

“我们……还是好朋友吧?”

“嗯，还是好朋友。”

小熊在旁边看到雪子得救也很开心，看来陷入这里的人们最终还是能够得救的。

顺利完成了工作之后，我们暂时离开了电视世界。大概已经习惯了我们陪伴的小熊又显出一点小小的寂寞，还是千枝安慰了它。在朱尼斯的电器展示区，我和阳介目送着千枝扶着雪子离去，这时午后的阳光已经快要消失了。

“回家休息一下吧。”阳介伸了个懒腰，“每次出动之后，都会觉得身体有些疲惫呢……”

是啊，我也有这种感觉。大概是电视里的世

界要比我们这个世界更耗费精神力量吧？那些被称为Persona的力量也是由心而生呢，使用必定也会消耗不少的精力。

雪子被我们救下之后的一段时间里，城市都显得风平浪静。日常的生活里很少有人再度提及午夜电视传说和杀人事件。只有跟本地刑警住在一起的我才知道，堂岛辽太郎舅舅此时的日子并不好过。稻羽市一向是个简单平静的小城，自从杀人事件之后居然犯罪率有所提升，够他忙得焦头烂额的了。

随着日子的推移，身体恢复的雪子重新回到了学校上课。似乎经过电视世界的经历之后，更加能正视自己的心情了……没有立即继承家业，依旧回来过着平凡的学校生活。原本有些淡漠的雪子，再度出现于我们面前的时候，笑容无意间也增添了许多。

"真要感谢你们呢。"在周末例行的调查小队聚会上，雪子笑着对我道谢，"如果不是你们，我大概已经不会再有机会来这里吃东西了吧？"

我笑着摇摇头："这是大家的力量，你看所有人都在努力帮助你。"

"唔……我也不知道为什么会变成这样。"雪子低头沉吟道，"那天好像是有个人叫我去玄关，然后等我再醒来的时候，已经在电视里了……"

"果然还是有人作案么？"千枝捏紧拳头，气愤地说，"这个人为什么要这么做？"

"为什么？"我托着下巴沉思了一下，整理出一条线索，"我觉得现在遇害的人都跟山野主播有一点关系，山野主播自己不说，发现了她尸体的小西早纪学姐，曾经与山野主播有过争执的雪子……"

"这么说来，的确是这样……"雪子也学着我的样子托着下巴道，"这个人的目标是什么呢？跟山野主播有关的人？"

雪子的推论让大家一下子陷入沉默之中，显然是因为太接近大家心中所想的缘故。

"暂且就这样想吧。"我拍拍手，"接下来我们只有等待午夜电视的变化，每天晚上关注，如果还有新的人影出现，也许会找到更多的线索。"

稻羽市侦探小组的第一次聚会就这样结束了。在那之后的一段日子里，我们除了在聚会的时候看见过几次那个叫足利透的警官外，生活没有任何波澜地继续着。

这样的状况一直持续到五月中旬。

伍 突变

"喂，你说这样乳臭未干的臭小子，怎么可能来担当调查协力员？"

堂岛大叔一脸不爽地坐在家里看着电视，居然还喝光了一罐啤酒。这对于往日的他来说，简直是不可能的事情。

然而我却能够明白他的感受。

在过去的一段时间里，命案一直没有更多的进展。我们几个人组成的私人调查小队虽然继续在电视世界里调查着，却完全没办法把这些话说给堂岛辽太郎听。我想如果真的说出了我们的推断，大叔恐怕会把我们当成疯子抓起来吧……

回忆一下最近发生的事，似乎还没有太糟糕的情况。

我们一行人的调查仍在继续，雪子的事之后没多久，我们在电视采访上看到了关于学校不良少年巽完二的报道。这位曾经一个人因为无聊单挑整个帮派的强者貌似性格有些恶劣，但不久之后午夜电视传说里就出现了巽完二的身影。

联想到巽完二的母亲似乎帮山野主播定做过围巾的事，他也符合"与山野主播有过牵连"这一条凶杀定律。我们在电视节目变得清晰之后闯入了异世界，开始了拯救巽完二的行动。

这一次的拯救行动也很顺利，只不过异世界里这位硬派暴走族的表演让我们大吃一惊。满嘴宛如女人一般的发言的影巽完二展现出了让人毛骨悚然的一面，在这样诡异的气氛中，我们还是成功解救了巽完二。

平时在学校里拽得乱七八糟的巽完二终于向我们说了实话："……小时候喜欢做针线活儿，被很多人嘲笑。后来发誓不要被他们嘲笑，就变成现在这个样子了……"

不管怎说没说，完二完好无损地活下来了，对我们来说是个让人增加信心的事情。不过我们也注意到了，跟我们同样注意到完二的还有一个呆着帽子的少年，那名少年到底是做什么的，我们谁都不清楚。

随着完二事件的结束，我本以为会清净一段时间。没想到之后的电视节目里又出现了最近打算暂时退隐的青春偶像久慈川里濑，根据所有的线索观察，我终于确定了一点，那就是被害者与山野主播可能关系不大，倒是都上过电视节目……

久慈川里濑在退隐之后就会回到故乡稻羽市，这让我们更加确认了凶手应该就藏匿在稻羽市没有逃走。虽然久慈川里濑自己也看到了午夜电视传说，却并不是很在意。无奈之下，我们只有静静等待机会。

没几天，电视节目里的图像更加清晰了，久慈川里濑也失踪不见。这一次加入了完二的调查小队深入电视机里的世界，不仅救回了久慈川里濑，还引得小熊觉醒了自己的Persona能力，一切仿佛又回到了平静之中。

就在这个时候，堂岛大叔的郁闷爆发了。

因为命案长时间没有进展，警署给他们派来了"特别搜查协力员"。最让堂岛受不了的是，这位协力员的年纪大约也就跟我们差不多，想到被这样的一个人协助，做了多年刑警的堂岛大叔郁闷可想而知。

"真是可恶……"

尽管抱怨着，却没有停止任何关于调查的工作，我们也时刻关注着午夜电视传说里的图像，想着如何寻找罪犯。

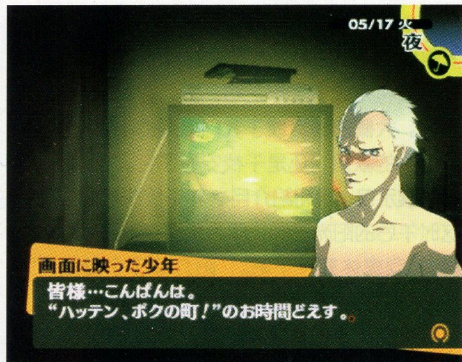
打破一切平静的是七月十日清晨的警笛声。这一天我和几个朋友一如既往地漫步在河岸边上朝学校走去，却发现学校门口的路全部被封锁了。接着从周围人的口中，我们得知了一个让人震惊的消息。

"诸冈死了！"

我们那个满嘴跑火车的班主任，也成了凶杀案的受害者！

尽管并不清楚具体情况，我们还是难免陷入震惊和迷惘之中。诸冈死前没有任何电视报道，也未曾出现过在午夜电视传说里，这么突然的死去，与我们的推论完全相违。想到这一点，我们不得不抽时间再度于朱尼斯的食品区召开临时会议。

这是一次比较诡异的经历……在食品区坐好之后，我发现小熊居然摇摇摆摆地从电视里走出来了。已经觉醒了Persona能力的它居然能在现实世界里出现，这已经够让人吃惊的了。幸好





这帮人都对它很熟悉，也没有表现出太过惊奇的态度。

"这一次难道是罪犯没有机会把人带入电视世界，所以忍不住在外面动手了？"阳介有些郁闷，"诸冈那家伙虽然讨厌，但也不至于这么做吧……"

我听着阳介的话，目光偶然掠过小熊，立即像被魔法冻住了一样直视着小熊。其余几人看见我吃惊的眼神，也顺着我的目光看过去。

圆滚滚的小熊抓着自己的后背，高声叫道："好热，好热……"伸手就去摸自己身上的拉链，也等不及让我们阻止，就这么嗤啦一声拉开了自己身上的拉链。

我记得小熊体内是个空荡荡的壳……因此时出现的一幕却让人不得不喷血三尺——在那层皮革玩具一样的外表之下，出现了一个金发裸体的美少年！

两位美女发出一声尖叫，扭过头去。我慌了一下神，扭头对阳介吩咐道："快去给小熊找衣服穿。"

折腾一番之后，金发美少年终于有衣服了，雪子和千枝这才把眼睛睁开。虽然并不明白小熊内心映射出来的样子为什么会是个美少年，不过这个样子至少不会引起骚动，在这边的世界确实挺方便……

"我们还是先去看看里濑吧。"千枝提议，"也许她能有更新的情报也说不定。"

这个提议不错，在阳介帮小熊付掉所有的衣服款项之后，我们一行人浩浩荡荡杀向她家的豆腐店。结果在门口碰到了那个曾经有过一面之缘的少年。带着帽子神情冷漠的少年漠然看着我们，所说的话确实一针见血。

"你们……是来拉里濑入伙的吧？"帽子少年的目光像是一把刀，切开了我们嘻嘻哈哈的伪装，"自我介绍一下我是白钟直斗，正在调查那几件杀人案。关于这次案件，被害人是你们的老师吧？不过这并不重要，重要的是他没有符合'上过电视'这一条。你们认为怎样？"

"……"

面对这样犀利的一个人，我们只能装傻蒙混过去……之后跟里濑的见面倒是很顺利。里濑对我的印象好像很深刻，大概是因为我打败了影的缘故。被这样美丽的偶像明星粘着，也让人有点幸福的苦恼呢……

有了里濑加入之后，我们的调查仍在继续。不过这个时候白钟直斗再次出现了，而且仍是在我们经常聚会的朱尼斯食品区。

"我想告诉你们一件事。"

"怎么？"我抬起头，看着这个相貌异常清秀的年轻少年。

"嫌犯已经确定了，关于杀死诸冈的人。"白钟直斗低声说道，"是学校外的高中生，你们不要再多事了。"

"你怎么知道？"

"我就是稻羽市警署的特别协力员。"白钟直斗整了整自己的衣襟，转身离开了，"不要再节外生枝，等待警方解决这一切吧。"

"要听他的话吗？"阳介看着白钟直斗离去的背影，有些不爽地哼了一声，"这家伙真是不可一世……"

"我们继续调查。"我挥挥手，打断了阳介的话，"还是要注意观看午夜电视，我相信还会有影像出现的。"

好像是为了印证我的预言一样，没几天之后，电视里果然出现了一个陌生的少年，嘴里不断喊着"来抓我吧，来抓我吧……"我看着这张人脸总觉得哪里像是很熟悉的样子，却一时想不起来。

"记住相貌了吗？"次日上学的时候，我问阳介。

"记住了。"

"让千枝去打听吧，八卦模式发动一下就好了。"我难得地开了个玩笑。

千枝果然没有让我们失望，很快就带回了结果。

"那家伙叫久保美津雄，果然是外校学生……不过你没想起来吗？他就是那天你看到的那个，被雪子拒绝了的家伙。"

这么一说我还真想起来了，那个口气生硬眼角有一颗痣的男生。曾经在我跟雪子第一次同回家的路上出现过，被拒绝后生气地跑开了。现在想想，这样性格扭曲的人做出点什么奇怪的事，



PERSONA4

倒也不是不可能。

这一次我们准备万全之后再度进入异世界，果然出现了以久保美津雄内心为主题的迷宫。扭曲的世界里，一切都简陋得像上个世纪的电子屏幕一样。有了之前的数次经历，这一趟并没有耗费太多时间，我们在顶层找到了久保美津雄和他的影子。

"是你杀死了学姐？"

看到这个曾经向雪子告白的男人，阳介高声问道。

"每个人我都看着不顺眼，他们全都该死！"端坐在房间深处的久保美津雄高声喝道，"反正杀死一两个人也不会有人在意，所以我杀死了第三个人……"

"混蛋！"

阳介的愤怒已经到达了定点，体内的自来也Persona立即出现在空中。感觉到了威胁，久保美津雄的影子也幻化成一个巨大的积木般的怪物，朝着我们迎面压来。

毕竟我方人多势众，大家的力量强大到让久保美津雄几乎毫无还手之力。久慈川里濑虽然不能参加战斗，却用她的情报分析给大家做出了最好的指导。

战斗没有持续多久，久保美津雄的影子慢慢凝固在他的身后，与他自己合为一体。阳介撤回了自来也，一个箭步冲过去揍在久保美津雄的脸上："之前的案子都是你干的吗？"

"没错！"久保美津雄冷哼道，"诸冈那个混蛋，蠢货女主播，还有那个叫小西早纪的女人，都是我杀死的……你们看到现在镇上人心惶惶了吧？哈哈，这都是我干的，都是我一个人干得！"

"你……你只是恨我一个人吧？"雪子追问道，"其他人你为什么也要那么对他们？"

沉浸在自己妄想里的男生没有回答雪子的话，我们心中纵然有着万般无奈，也只能先把他从电视的世界里拖出来了。因为口中不断喊着承认自己杀人的话，我们只要把这种人拖到警察面前，自然会有人去收拾他。

看起来好像已经解决了问题，只是阳介的心情依然沉重："可恶……居然是这种人把学姐给……"

虽然不知道怎么安慰阳介，不过事情总算告一段落了。剩下的暑假时光在无忧虑中慢慢过去，我完全没有意识到，后面还会发生许多出乎意料的变化。

陆 秘密

"你想听听我的推理吗？"

朱尼斯的食品区，一脸冰冷的白钟直斗坐在了我们这个特别搜查小组的中间，还掏出一份东西。

"把疑犯抓回来的是你们嘛，听听我的推理应该无妨吧？"

在跟名校月光馆高中共同进行的修学旅行途中，无聊的里濑拖着大家一起去泡酒吧，却遇到了白钟直斗。这家伙从新学期开始就转入了稻羽市高中，似乎是觉得杀人事件还有疑点不肯放弃。随便这人怎样都好，我对态度高傲冷冰冰的人向来没有多大的兴趣。这次在酒吧相遇，没办法大家只能坐在一桌随便喝喝酒聊聊天。

这次喝酒喝出了一点问题。雪子好像并不能饮酒，但因为跟大家在一起比较开心多喝了几杯，结果口无遮拦地把所有的事都说出来了。本来对雪子的行为我都几乎崩溃了……结果白钟直斗好像并不相信雪子所说的话，因为太过离奇。顺水推舟下，我只能随便解释解释，把这次蒙混过去了。

不过倒是听了不少白钟直斗的往事。原来这小子家里世代都是侦探，一直跟警方关系也不错，但后来随着科技犯罪的增多，侦探的用处也越来越小。如果不是白钟直斗这么拼命努力，也许就不会有今天在警视厅的地位。

修学旅行无惊无险地结束了，但很快白钟直斗找到了我们，打算跟我们长谈一次他的推理。面对这位有着特殊身份的同学，我们没有回避的选择……



"你们看，被害者的共同点并非是认识山野真由美主播，而是——在电视上出现过，接受过媒体采访。"

没错，这和我的推论确实比较接近。

"被害者的身份并不重要，重要的是一定接受过电视采访，并且是本地人。"白钟直斗看着我们，继续说道，"你们当中许多人都符合这个条件。我经过调查发现，在杀人事件之余，还发生了许多起失踪事件。这些失踪事件的主角，就是在场的诸位……"

"天城雪子，巽完二和久慈川里濑曾经在电视报道后失踪过，却没有死亡。我最初曾经怀疑过，以为是犯罪者为了造成不在场证据而使用的小伎俩。但现在我否定了自己这种猜想。"

我们都没有说话，静静听着专业人士的推断。

"你们应该不是犯人……而是拥有某种能够追捕犯人手段的人。曾经失踪的人都是被救下的受害者，你们通过这种手段不断增加着自己的队伍。"

"……"

太厉害了，这推断已经相当接近真相了。我挥手阻止了阳介的提问，等待白钟直斗继续说下去。



"但是最近一起比较麻烦，诸冈并非上过电视，也没有失踪过。而且之前的受害者死因不明，诸冈却能发现是被刀剑一类的东西杀死。警方正是通过这个证据找到了疑犯久保美津雄，所以我怀疑还有真凶隐藏在背后。"

"我知道你们不愿意承认自己做过什么。"白钟直斗站起身打算离开，"不过我也没有干涉你们行动自由的想法，只是我要警告你们，这是血淋淋的凶杀案，不是侦探游戏！"

看着白钟直斗离去的背影，我们陷入了片刻的沉默之中。我考虑一会，终于叹了口气："在发现新的午夜电视传说之前，我们暂时不要行动了吧，等待一下，看看他能有什么更好的办法。"

没有人反对我的意见，大家就此在这里解散回去了。

然而风平浪静的日子持续了没几天。

电视上又一次出现了人影，在经过一天的漫长等待之后，人影变得清晰可见了。这一次我惊讶地发现，电视屏幕中央的主角竟然是白钟直斗。

"大家好，我是侦探王子白钟直斗，欢迎来到我的世界……"

惊讶的我立刻联系了阳介和雪子他们，在电话里交换了意见。第二天放学大家整顿好了装备，迅速进入了电视世界里。



属于白钟直斗的内心世界夸张而怪异，但这一切并非让人惊讶之处。等到最深处见到了直斗和他的影，我才明白了他的想法。

前几天白钟直斗曾在电视上接受媒体采访，目的并非是安抚民心，而是引起真正罪犯的兴趣。如果推理成立的话，在电视上露面的白钟直斗便会成为杀人犯的下一个目标。

以自己为诱饵，想要引出真正的犯人。白钟直斗却低估了异世界影的力量，所以被困在这个地方无法离开。

同时，他也等于是发现了我们的秘密。

"真是寂寞啊……又被人说成是小孩子，孤零零的一个人好可怜……"

不断重复着悲叹语调的影在我们面前迅速膨胀，这一幕让真正的直斗彻底傻掉了。原本以为只是拥有某些小秘密的我们身上也都浮现出Persona的力量，这些力量汇聚在一起，几乎照亮了这个诡异的空间。

魔神一般的战斗在空中持续了很久，属于直斗的影异常强大。可惜力量仍是稍逊我们这边一筹，最终退缩成一团黑雾粘在直斗面前。

"你想要变成强壮的男人是不可能，因为你并不是男人啊……"

吓？侦探王子是个女伴的？这个八卦比千枝以前所说的所有内容都要劲爆一些，也让我吃了一惊。不过现在并非惊讶的时候，我们必须让直斗正视自己的内心。

"你想要成为男人？还是想要成为大人？"雪子在旁边轻声劝慰道，"恐怕都不是吧？"

白钟直斗低头凝视着自己的影许久，点点头，用恢复了的女声说道："没错，我想要做到的，只是面对真实的自己而已……"

听到了直斗内心的真实想法，影和直斗融为一体，诞生了新的Persona。我们扶着身体受伤的直斗回到了现实世界，一切似乎都平静下来了。……事情变得恶化，是在两周后我收到一封信开始的。

那天我照常回家，却在门口看到有一封信插在信筒里。拿出信看了一下信封，居然是寄给我的。打开信纸一看，上面写着一行看不出来笔记的字。

"不要再救人了。"

这是什么？

在这种疑惑中过了两周，我又一次收到了威胁信。这一次信没有放在门口的信筒里，而是直接被扔在了玄关的位置。

"再次插手的话，就把你最重要的人杀掉哦。"

"这是什么？"

正巧在家休息片刻的堂岛辽太郎走过来，看到我手中拿着的信，脸色一下子变了："这是怎么回事？"

"……"

"你跟那些谋杀案有关？"堂岛辽太郎面色有些难看，"不管怎没说，先给我去警局做个笔录吧。"

该怎么办？说实话吗？

事实上就算是说实话也没有用，堂岛辽太郎抓着我去了稻羽市警署，在审讯室问了我好多问题。大多数问题我都没法回答，只说了关于电视传说的事。这位对白钟直斗有着天然反感的舅舅显然不相信这一套说辞，还没收了我的手机。

倒是足利透很会说话："哎，现在杀人事件频发，你在这里也是保护你嘛……"

面对这种事情，我知道着急也没有用。一个人坐在审讯室里看着电视，夜幕早已降临，午夜很快也到了。电视上再度出现了深夜的影子，这一次的影子小小的，看起来好像是……菜菜子！

惊讶万分的我想要离开警局却不能出去，想要联络同伴手机也被没收了。正在焦急的时候，阳介撞开了警署的大门冲进来："是菜菜子，是菜菜子！"

"你在胡说什么啊……"堂岛辽太郎对我们的坚信午夜电视跟谋杀案有关一点也不相信，想要伸手抓住阳介的时候，电话铃响了。

"我是白钟直斗，现在正在你的家里。"直斗的声音大得我们都能听见，"堂岛家的大门开着，菜菜子不见了！"

"什么！"

堂岛辽太郎吃了一惊，立刻打电话联络其他部门协助街头搜寻，自己则冲出了警署。

看到这一幕，我和朋友们交换着眼神，大家

心里都很清楚，这样的举动不会有任何意义。

“门没有受损，应该是直接从里面打开的。”直斗说着自己看到的情况，“我怀疑嫌犯用了按门铃的方式进入堂岛家。”

“菜菜子不会给陌生人开门，除了我和堂岛先生之外，应该不认识警察局的任何人。”足利透分析道，“到底是什么人能够让她把门打开呢？”

“最重要的是，他们进入异世界的时间很短。”白钟直斗继续着自己的思路，“所以我怀疑犯人应该用大型汽车拉着大屏幕电视在城市里走来走去。”

“送货的快递车？”足利透顺着直斗的想法说道，“山野的案子里有个嫌犯就是干运输业的，名字叫生田目太郎。”

想到这个名字后，足利透立刻开始电话联络堂岛辽太郎。我们几个人交换着目光，都能从彼此的眼神中看到焦虑和不安。那边足利透打完电话看了看我们，忽然好像明白了什么似的，慢慢转过身去。

“啊，我什么都看不到了，你们怎么离开的也不太清楚……”

我们来不及道谢就冲出了警署，却在不远处的十字路口发现了因开车追捕生田心切而出了车祸的堂岛辽太郎。立即电话足利透让他过来送堂岛去医院，随后我们在翻车的附近找到了一本日记，正是生田目太郎留下的日记。

“上面写了好多名字，连三位杀人未遂的受害者都有……”直斗看着本子自言自语道。

“是啊是啊，这下证据就全了。”足利有些高兴，扶着堂岛上了救护车，我们赶快跟上。

“拜托你救救菜菜子……”

这一次差不多已经相信了我们的堂岛没有再坚持，而是将所有责任和重托都交给了我。

我点点头，带着同伴们离开了医院，准备进入异世界。

对于异世界，我们的熟悉程度远远超过了生田目太郎。关押着菜菜子的地方很快被踏破，进入到最后的死角，生田正在那里紧紧抓着菜菜子。

“我，我要救人，我要救这个孩子……”

“你这家伙！”

“你们这些笨蛋，如果不是我救你们的话，你们会怎么样，你们想过没有？”

阳介怒喝一声就要动手，我也召唤出了自己的 Persona。

“等等。”直斗阻止了我们的动作，“让我先问一句话，为什么那些人会出现在午夜电视上？”

“那，那是想要向我求助的信号……”

无法达成共识的对话之结果，只有战斗。Persona 的巨大力量陡然在空间内扎裂开，包围住了生田目太郎的影。想着舅舅的嘱托，我毫不犹豫地击败了眼前的对手。

“我要救……”

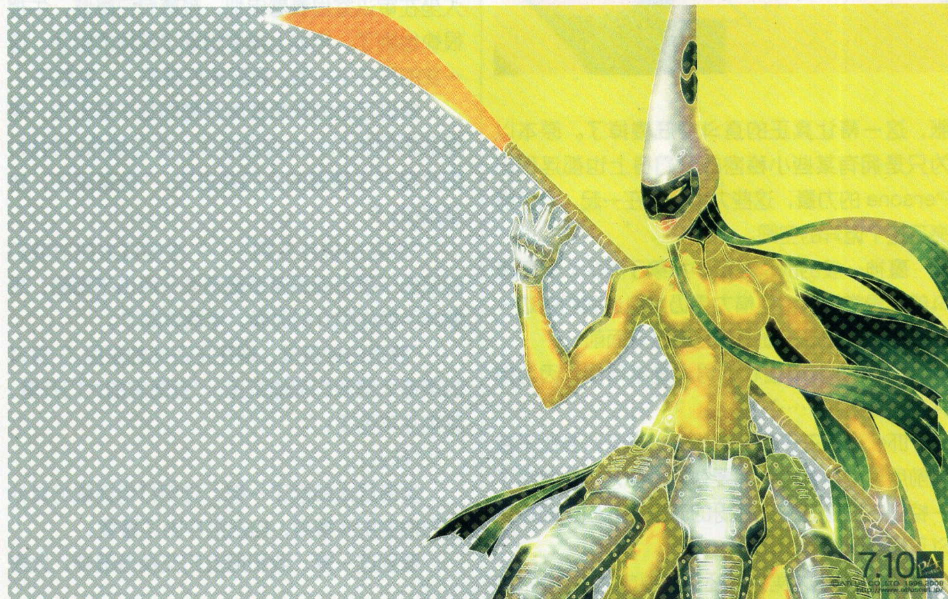
犹在说胡话的生田和菜菜子一起，被我们带出了异世界。外面的天空晴朗无比，我们打电话喊来了警察和救护车。菜菜子被送去了和堂岛辽太郎一起的医院，生田目太郎则被关进了临时拘留所。

希望菜菜子的身体尽快好转吧。所有人看着救护车远去的方向，终于是彻底松了一口气。

接下来的几天里，我们每天去医院探望菜菜子，学校的生活也波澜不惊。因为抓到了嫌犯的缘故，堂岛辽太郎的身体也在慢慢恢复。一切都似乎回到了正轨。

刚松了口气没几天，城市居然又开始了大雾弥漫的天气。这一次的大雾似乎永远也不会小散一样，持续了数日。

日常的生活被彻底打乱了。我和所有人一样，都不得不在大雾中生活。菜菜子和舅舅的病情也因为这场大雾变得有些恶化，医生说雾气中似乎带着什么奇怪的有害物质。







“喂，我有个想法。”大雾的第五天，完二在放学的时候对大家提议道，“我们把那个世界的眼镜戴上如何？”

按照完二的说法，我们纷纷戴上了眼镜，结果眼前的迷雾居然消失了……然而这让我的心头一片沉重，难道说这雾气是来自于那个世界的？

“稻羽市，好像正在面临着什么灾难呢……”

说着这样不吉利的话，我们的心里都难免有些忐忑。大雾中的城市看上去好像带着一股悲愤的绝望一样，不知道未来会是怎样。

大约傍晚的时候，足利透打来了一个电话。

“菜菜子病情恶化了，你们快过来！”

我们赶到医院的时候，病房里一片混乱，身体刚刚勉强恢复的堂岛辽太郎正在跟医生大吼着：“我不管，你一定要救我女儿！”

抢救病房里是需要安静的……我没办法，只能把舅舅从病房里拖出去。足利透站在走廊里，脸色有些惨白地喃喃道：“没办法，我们是没办法给生田目太郎定罪的……”

“为什么？”

“异世界的证据无法使用，山野被杀时他还有不在场证明……”足利透摇摇头道，“最多只能让他在精神病院继续呆下去了。”

“谁，谁是堂岛菜菜子的家属？”

“我，我们！”

“快去病房，她快要不行了……”

我脚下一软，几乎摔倒在走廊里。

病房里的抢救已经接近尾声，医生们低头看

了看菜菜子的鼻息，又抬头看了一眼心电图仪器，纷纷发出了无奈的叹息。

静静的电流声像是穿过我们心脏的利刃，带起一阵血液凝固的刺痛。

"好可怕……"

这是菜菜子留在这个世界上最后的声音，随后她的呼吸就停止了。病房里的所有人都低下头去，包括我在内的大多数人都感到了心中无限的悲恸。雪子抱着千枝大声哭泣起来，里濑和直斗也扭过头去默默流着眼泪。

"……堂岛君去了哪里？"足利透忽然清醒过来，"那个家伙……不是去找生田目太郎了吧？"

我深吸了一口气，让自己从悲痛中尽量恢复过来，转身跑出病房。

"完二，让足利透带我们去生田目太郎的病房。"

暴力方面完二在现实世界有着远超常人的优势，一把掐住足利透，迫得这人必须带我们去生田目太郎的病房。到了病房里，我们果然看见了生田目太郎和堂岛辽太郎对峙的场面，只是生田目太郎似乎想要逃走，蜷缩在打开的窗口前。

"拯救，拯救……我要继续我的拯救……"

房间的电视里居然又出现了生田目太郎的影，那个曾经被我们打败过的影根恨地说道："失败了……都是因为你们从中阻挠。不过反正法律也不能拿我怎样，我要继续我的拯救……"

这是第一次看到被打败的影再度出现在电视里，我和阳介都很奇怪。不过仔细想想，生田目太郎被打败之后也没有觉醒Persona能力，难道是因为这个原因？

接下来的场面虽然有些混乱，但跑过来通知我们的护士却告诉了大家一个好消息。

"那个女孩……有，有心跳了！"

喜悦终于是让我们没有继续就这个问题思考下去，菜菜子的求生欲望始终是强烈的，使得这件事最后没有变成一个悲剧。不过在喜悦之余我回忆生田目太郎的话，在他所说的话里有一句是"那两个女的死了，所以拯救失败了"……也就是说，在这人看来，人死去意味着失败……

"如此说来，那两封信应该不是生田目太郎写的。"白钟直斗不知什么时候出现在我的身边，淡淡说道，"所以我们还是去直接询问他吧，生田目太郎自己的答案比较接近真实。"

白钟直斗的身份过于特殊，警署方面对她一直礼让三分，我们也因此能够顺利进入生田目太郎的房间。

"给他讲讲吧。"阳介关上门，对雪子说，"告诉他关于影的事。"

雪子开始对生田目太郎讲述关于影的一切，听到了真相的男子不禁有些懊悔。最初他发现山野真由美和小西早纪死亡时，认为自己能够通过深夜电视预见死亡却没有拯救她们，非常后悔。后来发现自己能够把人送入异世界后，他就不断把预言中的被害者送入电视之中。结果因为我们在异世界里拯救了不少人，他一直以为送入异世界的人没有死是他自己的功劳。

一切都清楚了，得知影的事之后，生田目太郎后悔不已，去回到朱尼斯食品区讨论案情的我们又一次陷入了沉思。

"有这样一个人，他能够很轻松地接近菜菜子，旁观着整个事件的发展，掌握了生田目太郎的一切行动，还没有被人看到过……"

我的眼神和侦探王子相汇，同时吐出了一个难以置信的名字。

"足利透！"

想到这个可能之后，我们几乎是飞奔着回到了医院，正好赶上足利透带着生田目太郎要离开病房。

"站住！"阳介大声喝道，"你这家伙，想要干什么？"

我掏出手机给堂岛辽太郎打了个电话，身体已经恢复的舅舅迅速赶到了。

"审讯还没结束，你要把人转移到什么地方？"

"小西早纪和山野真由美的事情，你到底知道多少？"阳介也跟着追问。

"……"

面对两方面的逼问，足利透支吾不出来。

"那威胁信呢？"直斗更是一针见血，"不会还在你的手里吧？"

"不是让你拿给鉴定科鉴定吗？"堂岛辽太



PERSONA4

郎一下子爆发了怒气，“你忘记了？”

“是啊，忘记了……”

“其实我有一个很大的疑点。”直斗盯着足利透，寒声说道，“你记得我们在拿到生田目太郎日记的时候吗？我说‘连杀人未遂的三件案子之外的受害者名字都有’，你好像说了奇怪的话吧？”

“啊？”

“——‘这下证据确凿了’，这是你说的吧？当时警察根本不知道还有另外杀人未遂的受害者，你却一点疑问都没有，这是为什么呢？”

直斗一击命中要害，眼见自己被揭穿，足利透转身便跑，躲入了生田目太郎的病房。我们追进去，却看见只有一台闪烁着雪花点的电视在房间里孤零零摆着。

“回去做好准备吧，我们去那个世界找他好了。”

已经习惯了这样的大家，各自回去准备了。

…………

…………

“小熊？”

在天鹅绒之屋，我再次见到了伊格尔和那位玛格丽特，同时也见到了失踪多日的小熊。自从菜菜子起死回生之后，小熊似乎一直没有怎么出现过。

“小熊发现自己是影啊小熊……”在这个世界里圆滚滚的小熊看样子有些低落，“小熊原来不是人也不是其他的什么，只是从来都不存在的东西小熊……”

伊格尔缓缓开口了：“这只影是这个世界的异数，它不记得自己曾经是影，有了人类的心灵……如今它已经知道了过去的真实，能不能为自己开创未来，就要看它自己了。”

“小熊……”我绞尽脑汁想着怎样安慰他，最终想到了一个很好的话题，“菜菜子已经没事了，你应该去看她哟……”

“什么？”小熊颓废的表情立刻有所变化，“菜菜子没事了吗小熊？那小熊回去看她的，请让她一定保重身体小熊……”

我挠挠头，朝伊格尔无奈地笑笑，离开了天鹅绒之屋

第二天，准备万全的我们进入到异世界，



却发现了一个很棘手的问题。里濑只能分析敌人的弱点，并不能像小熊那样寻找到躲藏起来的敌人。

我们还是需要小熊的……但这个时候小熊在哪里呢？

正在困扰的时候，一个圆滚滚的东西从空中掉落下来，不是小熊还能是谁？原来这家伙刚才去了菜菜子的房间看我妹妹，被菜菜子鼓励了之后决定正视自己的存在。

“想要寻找足利透吗小熊？”小熊摇摇摆摆地走向一个我们熟悉的方向，“这里的一切都被他毁掉了小熊，我们去找他吧小熊。”

这是第一次跟影千枝相会的地方，足利透果然在这里。

“在这个世界，我有我的法则。”足利透冷笑道，“你们的力量奈何不了我。”

“山野主播和小西学姐都是你杀死的？”阳介咬着牙问道。

“没错……而且生田目太郎还向警察局报告过深夜电视的事，可惜接电话的是我，你也知道后果了……哈哈，他就只能相信自己了。”

“因为警察不相信他，他才会把人丢到异世界？”直斗问道。

“不，是我诱导他的。”足利狂笑道，“可以把那些人弄到谁也不知道地方嘛——我就这样告诉他，哈哈。”

“你，你为什么要这么做？”里濑有些不敢相信，这世界上还有这么疯狂的人。

“不为什么！”足利透的目光冷了下来，“我只是因为能够这么做而觉得有趣罢了。哈，对了，那个久保美津雄，在杀死诸冈之后来自首过，



可惜也被我丢进去了哈哈……”

“稻羽市还有一个月就会被大雾彻底吞噬，你们放弃吧。”足利透慢慢漂浮起来，身体在空中渐渐变淡消失，“这个世界的影都不攻击我，可见他们跟我是一样的，如果你们想要阻止我，不妨来试试，看看这个世界的意志最后偏向哪里。”

“小熊，你能知道他的位置吗？”

“没问题小熊，这样讨厌的味道最容易找到了小熊。”

穿过一道罅隙之后，眼前的景色熟悉又残酷。稻羽市的街景尽收眼底，却带着一股浓浓的死亡和毁灭气息。整个城市的建筑都在大雾中支离破碎，像是被什么力量摧毁了一样。

“你们还真是死不悔改！”足利透在废墟的尽头叫嚣着，“人生苦短，你们不如也变成影子被这个世界吞噬算了。”

“妄想！”

终于到了这一步了，最后的敌人就在眼前。我感觉到体内前所未有的灼热，力量仿佛都被激发出来了一般。无限可能的愚者带着无比的执着，贯穿了Persona的力量，手持利刃飞舞在空中。

足利透背后的怪物也若隐若现，声音仿佛从天外飞来。

“吾之名为天之狭雾，引导人类走向希望的前途之人。”那巨大的怪物低吟道，“此处汇聚了人类的欲望和虚构，是无尽膨胀之世界，无意识之海终将淹没这个世界……”

明白了一切的我们此时再无任何话要说，各自鼓动着Persona的力量集中在一点上，猛烈地攻击着那自称天之狭雾的家伙。这家伙虽然强大，却并非不可战胜，很快在一阵阵猛攻中崩溃了。

我自己从未想过，能够有这样一刻的辉煌。

足利透的身体因被怪物支配，变得虚弱无比。我们抓住被打败的足利透，仰望天空中渐渐散成碎片的天之狭雾，离开了异世界。

终于找到真凶了……回到街上的时候，发现现实世界里的雾也散尽了，露出遥远的悠长的晴空。这一幕让我们的心情都变得轻快起来，也许这一切真的可以结束了吧？





终隐神

坐在朱尼斯的食品区，音乐悠扬中我遥望远处，电器展示区的大屏幕电视已经换了好几台，如今我们不再有进入那个世界的必要，倒是小熊会经常变成美少年在学校周围出没，惹得不少小姑娘都很好奇哪里出现这么一个奇怪有趣家伙。

生活并入了正轨之后，几个月里我们所能做的极限便只有享受生活。跟雪子去泡温泉，和里濑一起过平安夜，和千枝约会，甚至还跟直斗一起在街头漫步……稻羽市的一切都像是烙在身体里的Persona一样，无法抹去。

冬去春来，一年的时光就这样匆匆而去了。一年学期结束的我明天也即将离开稻羽市，为了跟我道别，我们组成的特别搜查小组决定在朱尼斯最后聚会一次。最早无事的我一个人坐在这里，等候着朋友们的到来。

“今天阳介先生大出血，给大家奉上最好的食物哦。”

身为朱尼斯店长的儿子，仍没有庄重一点的觉悟，阳介夸张的声音引得大家一阵欢笑。所有人都陆续赶来落座之后，大家聊起了之前获得Persona能力的前前后后。

“说起来，有一点你和其他人不太一样。”雪子侧着脸，带着一丝笑容说道，“你获得Persona能力好像并没有跟影战斗，而是直接觉悟了。其他人都是先进入电视机再获得能力，你却是一开始就已经获得了这种力量。”

“生田目太郎和足利透好像也是吧？”我拿着足利透写来的信展示给大家看，“来到稻羽市就获得了这种能力。”

白钟直斗的眼神变得锐利起来：“你不知道自己获得这种力量是从哪里来的吗？”

我一拍头：“难道是通过别人获得的？我最初来稻羽市接触的人只有堂岛辽太郎和菜菜子而已……”

众人陷入沉思之中。

“还有一个！”

我忽然想起来了，一切都从那里开始，一切都是在那次眩晕后发生了变化。

“那个加油站的年轻工人！”我惊得一身冷汗，“那天下雨，之后就下雾了……那个人跟我握手，然后我就感觉到头晕，之后就有了能进入电视机的能力！”

带着这种想法，我独自一人跑出朱尼斯，来到了加油站。此时天正开始下起细细的小雨，我看见那个看不清面容的年轻加油工就站在加油站门口，依旧双手揣在口袋里。

“你，你是……”

“怎么了？”年轻的加油工抬起头，露出一双火红色的瞳孔，“这位小哥，你有什么事？”

“你……你给了多少人这种能力？”

“你在说什么呀？”

“我已经感觉到了……”我看着这个双瞳赤红的年轻人，“你才是真正的幕后黑手吧？生田目太郎和足利透的能力，都是你赐予的吧？”

“噗哈……”年轻加油工扬起脸，目光终于变得冰冷而坚定，“你还真是锐利呢，终于找到我了？没错，除了他们，我只把力量给了你！”

天空中的雨点骤然变得猛烈了许多，雾气开始出现在街道上。不知什么时候，眼前的加油工已经消失了，只有一个若隐若现的影子浮现在空中。

“我一直在这里等待着，把力量的‘契机’赠予拥有‘素质’的人。我是伊邪那美，天之狭雾只是我的一个分身……”

望着消失的影子，我知道最后的战斗还远远没有完结。跟在我后面的朋友们此时都已经赶到了，我们再一次出现在了朱尼斯的家电区。

“这黄泉之地，并非你们能来的。”

进入异世界之后，这个世界出现了最后一条通路——黄泉比良坂。伊邪那美遥远的声音在空气中淡淡飘散。此时已经勇往直前的我们并不在乎沿途的恐怖景象，直奔着伊邪那美所在位置冲过去。

“我是神，将带领这个世界进入永远的影和雾之中！”

这样狂妄的宣言，和被它控制的那些家伙有什么不同？我昂头叫了一声，召唤出Persona，对抗这号称神的恐怖敌人。

伊邪那美在影的世界里堪称主宰，这样的力量几乎是无法击败的。我们的火焰和闪电一次次击中它的身体，只让看似堕天使一般的躯体露出腐烂的骨肉，却无法对它造成实质性的伤害。

这是我们面临最艰苦的一场战斗。

所有的力量，所有的精神，都集中起来了，依然没有效果。伊邪那美就好像屹立不倒的山峰一样，矗立在我们面前，毫不动摇。

渐渐的，我感觉到了力量的消散。我们在异世界的力量慢慢变弱了，消失了……一切都好像被浓雾吞没一样，黑暗笼罩在了身体周围，Persona的力量也不足以对抗强大的敌人。

无边的黑暗，淹没了我的视野……意识也模糊了……

…………

…………

那是什么？

堂岛辽太郎，菜菜子，里见千枝，花村阳介，天城雪子，久慈川里濑，白钟直斗，巽完二，小熊……

一个又一个的人影出现在我面前，这些重要的亲人和朋友，好像自己生命的一部分一样，在这黑暗之中，自发地亮了起来。

“要保护重要的人啊……”

“加油！”

“学长，我永远相信你！”

“你是最值得信赖的。”

…………

…………

啊啊啊啊……身体像是不受控制一样，想要挣扎着爬起来。不管是谁，不管是什么力量，请让我站起来，请赐予我力量。

生命的火焰在最黑暗的黄泉深处燃烧了。我慢慢从黑暗中浮出，再一次看到了眼前巨大伊邪那美腐烂的身体。

“Persona！”

随着我的召唤，那些内心的思念和牵挂，那些感动和关怀，所有在这个世界都能成为力量的部分涌入体内，幻化成了新生的伊邪那岐。

最初与最终，开始与终结，零与无穷变化……

“几万之真言！”

惟一的招数，轰碎了伊邪那美的身体和意念，我的意识也慢慢模糊了。

最后感觉到的，是朋友们温暖的手……

****

次日返程的列车上，我望着窗外飞逝的天野和地平线，翻开手中的一张照片。所有人的笑脸都集中在这上面，就好像刚才在站台上向我挥手道别那一刻被永远停留住了一般。

稻羽市，再见了。

朋友们再见了。

菜菜子也好，堂岛舅舅也好，阳介和千枝，雪子和直斗，还有完二和里濑，还有小熊……大家再见了。

我永生也不会忘记自己在这度过的一年。

我会一直想念你们。也会常回来看望你们的。

谢谢你们，跟你们在一起的一年，是我一生中最宝贵的记忆和财富。





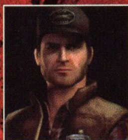
寂静岭 起源
剧情小说

人物介绍

海伦

特拉维斯的母亲，在特拉维斯童年时就已经去世，特拉维斯对她的记忆也是模糊不清的。

特拉维斯



他是寂静岭的原住民，在很小的时候，他的双亲就双双去世，之后，成为孤儿的他离开了寂静岭，并在长大后成为了一名卡车司机。一次送货后回家的途中，特拉维斯遇到了艾莉莎，当他顺着艾莉莎带领的道路进入寂静岭后，关于他过去的一切也开始慢慢揭晓……

理查德



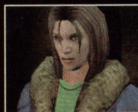
特拉维斯的父亲，深深地爱着自己的妻子，他也同样在特拉维斯童年时去世。

艾莉莎·格里斯比



生活在寂静岭中的小女孩，从小她就具有非同寻常的力量，并因此被同学所排挤，她的母亲达利亚为了得到她体内孕育着的堕天使的力量，在寂静岭中举行了一场残忍的仪式，这场仪式没有让她因此丧命，但却使她全身都被火焰所烧伤。她开始渐渐对一切产生了恨意，从体内分裂出了一个邪恶的艾莉莎。

达利亚·格里斯比



寂静岭秘密邪教团体的头目，为了完成堕天使降临仪式不惜拿自己7岁的女儿艾莉莎作为受体，并想放火烧死艾莉莎。

丽莎·加兰

照顾艾莉莎的护士，在艾莉莎因烧伤病重而住院的时候一直坚持每天照顾艾莉莎，但是她也有把柄在卡夫曼医生的手里，甚至受挟于卡夫曼医生。



迈克尔·卡夫曼



表面上他的身分是寂静岭医院里的医生，不过实际上他也是邪教的成员，为了自己的欲望，他和达利亚联合起来对艾莉莎进行折磨。

Chapter 1 蓝衣少女

单调的雨声不断击打在卡车的车窗上，窗外早已经一片漆黑，只有雨点与风声混杂在一起，发出狂躁的响动，这样的天气总是让人感到郁闷，特别是对于孤身一人的赶路者而言。

特拉维斯疲倦地关掉对讲机，结束了他和朋友的对话，将精力集中在这条连路灯都寥寥无几的冷僻山道上。他做卡车司机这份工作已经有一段时间了，在这一行工作，最重要的就是学会昼夜不分，并习惯于无聊的单人旅行，特拉维斯很享受独自一人的冷清，而他现在正在克服的是夜晚带来的倦怠感。

远处仍然是没有一点变化的黑暗，只有车灯发出的光柱照亮了有限的前方，那黑暗覆盖着几乎整个世界，像是黑色的毛发、肮脏的泥浆、潮湿的污垢……以及死亡的气息。

一道黑色的闪电突然侵入了特拉维斯的脑海中，那熟悉的场景又一次地出现在他的面前。

那是一个墓地，清晨的薄雾静静笼罩着草地和白色的墓碑，草地上几片凋零的黄叶让墓地更添了几分败落的寒意。

棺木才刚刚放进挖好的洞穴之中，湿润的黑色泥土向外散发着新鲜的腥臭味，那是它们仍然"活着"的证明。三个身着丧服的人静静地站在洞边，与死者作最后的告别。

站在人群正中的是一个男孩，他既没有哭泣，也没有悲伤，他保持着直立，面无表情地看着泥土一点点洒到全新的棺木上，"活着"的泥土即将带走环绕着棺木里的"死亡"。他就像是一个茫然的局外人一样，误闯进了一场小规模的葬礼之中，面前发生的一切都让他毫无感觉。

但是，对于这段景象有一点特拉维斯是肯定的，那男孩正是小时候的他。

虽然他并不记得葬礼中埋葬了谁，也不知道身边的人是谁，童年时代的记忆对于他来说就像是一团乱麻，在这乱麻中能整理出来的仅此而已，只有一个什么都不清楚的葬礼。

但他知道，那不是他第一次亲眼见证死亡。

一团人影突然从公路旁的树丛里斜穿出来，特拉维斯脑中的弦也随之崩紧，倦意仿佛随着葬礼那深入骨髓的清晨寒意消失得无影无踪。

他眼疾手快地踩下刹车，一阵车

轮与地面的激烈摩擦声之后，卡车停在了距离人影几米之外的地方，不远处的公路上，那个套着一个大大披风的人影像是被吓到了一样，伏在地上一动不动。

"开什么玩笑……"

特拉维斯紧张地拉开车门，不知道从什么时候起雨已经停了，一阵浓浓的雾气环绕在公路旁，就像是化不开的牛奶。可见度只有五十米左右吧……特拉维斯在心里暗暗地咒骂着该死的天气，同时向人影的方向走去。然而，就在他走过倒视镜的时候，映射在倒视镜里的一个影子吸引了他的注意。

那是一个穿着蓝裙的小女孩，大约七、八岁左右，脸的上半部分仿佛连同深色调的头发一起隐入了黑暗，无法看清她的表情，她正以不紧不慢的步伐向着卡车走来。

"在这个时候？"

特拉维斯惊讶地转头望向倒视镜映射出的方向，但是，除了一片浓浓的白雾之外，身后什么都没有。

一股凉意顺着特拉维斯的脖子渐渐升起来，身后的白雾中既没有脚步声，也没有人影，那个小女孩居然就这样突然消失了。

特拉维斯回过头，再度在倒视镜中确认自己刚才看到的景象。

他没有看错！

倒视镜中，那小女孩仍在不停地靠近特拉维斯，越是接近，她的速度也就越快，一股带着寒意的风从那个方向吹了过来，特拉维斯慌忙闭上双眼，伸出手挡在脸前。

但是什么都没有发生。

当特拉维斯睁开双眼的时候，原本应该躺在路上的那个人也不见了，卡车的前面，孤零零地站着一个小小的蓝色身影——正是他刚才看到的那个女孩。

"你……"

特拉维斯的脑中一片混乱，茫然地向小女孩走去，小女孩看了特拉维斯一眼，露出一抹奇妙的微笑，转眼之间就消失在了弥漫在周围的浓雾之中。

"嘿！回来！"

面前发生的一切都让特拉维斯充满了疑惑，他快步追赶上去。小女孩的身影早已消失不见，长长的公路上只有他的脚步声撞击地面，发出沉闷的响声。

在公路延伸出去的方向，一块大大的路牌上写着"欢迎来到寂静岭"几个大字，特拉维斯只是随便瞥了一眼，就朝着小镇跑了过去。



Chapter 2 另一个世界

1

越是向前跑去，周围的气温也就越是变得炎热起来，与之前那场暴雨时的阴冷简直像是两个截然不同的世界。但是，特拉维斯很快就明白了这股热流的源头，一场声势惊人的火灾正在不远的前方燃烧。

"我的天……不是雾……是烟。"特拉维斯停下脚步，抬起头向火源望去。

大火是从一栋木质结构的两层住房中燃烧起来的，冲天的烟雾和热气几乎散布到了几百米之外，火光照亮了周围很大一片区域，而在这场声势浩大的火灾周围，居然没有一个人围观。只有一个大约30多岁、身形非常瘦削的女人在不远处的一堵墙后晃了一下，似乎是发现了特拉维斯这个不速之客，立刻离开了火灾现场。

与此同时，房子里传来了一声尖叫声，还有人在里面！

没有时间让特拉维斯犹豫了，他立刻冲进燃烧的房子里，向着二楼跑去。浓烟和烈火已经将整座房子封闭的密不透风，脚下的木板不停发出吱吱的烧灼声，就像是随时都会突然坍塌下来，特拉维斯闭住呼吸，在火舌中快速地穿梭着，并不断尝试着伸手推开一路上被紧紧锁住的门。

墙壁上挂着的照片和画像，地板上零星丢着的书本都被烈火渐渐吞没，只有一张挂在墙上的显眼照片引起了特拉维斯的注意。照片上是一对母女，其中的女儿正是之前穿着蓝裙的小女孩。



特拉维斯终于找到了通向二楼的楼梯，冲进了楼上的大厅中。数十根大小各异的白色蜡烛被放置在二楼宽阔的地板上，烛光随着火海不停跳动，平整的木板地面被人画上了一个红色的魔法阵，看上去正在举行什么古怪的仪式。而魔法阵的正中，则躺着一个仅仅裹了一块麻布的小女孩。

她的全身都已经被烧得焦黑，完全分辨不出原先的长相，躺在地上，像是死了一样一动不动。但是，当特拉维斯试探着走过去的时候，小女孩突然睁开了眼睛，死死地盯着特拉维斯。

"让我燃烧吧。"从她那焦黑的嘴唇中，吐出了几个单词。

一圈火焰随即从她身边蔓延出来，将魔法阵上的蜡烛全部引燃，周围的火势也似乎更旺盛了一点。

"不，你要跟我一起走。"特拉维斯有些犹豫，但还是伸出双手小心地将她从魔法阵中抱了起来，细瘦而焦黑的手臂就像是轻轻一碰便会脱落下来一样。

难道她就是刚才遇到的那个女孩？但是刚才不是还看到她好好地站在自己面前吗？

特拉维斯的思绪开始混乱起来，更让他混乱的是，不论他跑向哪个方向，面前都会出现一个圆形的魔法阵阻碍着他的前进，就像是不希望他将这个小女孩带出房子一样，几乎在特拉维斯冲出房门的瞬间，一阵剧烈的爆炸声从身后响起，热浪将他推出了几步之远，狠狠地扑在了房前的草地上。

"现在安全了……"特拉维斯轻轻地把小女孩放在草地上，环顾着周围，依然没有一个人影。久违的新鲜的空气扑鼻而来，但是特拉维斯并没有轻松下来，这一切发生得实在太不寻常了。

"有人吗？有人能救救她吗？"特拉维斯对着空旷的周围大声叫道，但是并没有人回应他。

"人呢……人都到哪里去了？"特拉维斯筋疲力尽地倒了下去，倒在小姑娘的身边。他不知道之后发生的事情，只能听到房屋废墟处传来阵阵噼里啪啦的声音，还有远处响起的救护车警笛，最后，所有声音都渐渐远去，陷入了一片沉寂之中。

2

不知道时间流逝了多久，特拉维斯的意识才重新回到了自己的体内，他尝试着睁开眼睛，在那之前，一股强烈的不适感就袭击了他。

眼睛酸疼、口舌发干，连浑身上下都像是被一条舌头上长满倒刺的恶狗舔过一样，散发出一阵火辣辣的烧灼感。但这些都不是最糟糕的事，最糟糕的事情在于特拉维斯根本无法认出自己现在到底在哪里，他刚才所躺的地方是马路边一条硬邦邦且冰冷的长椅。他从长椅上站起来，活动了一下腿脚，揭下贴在不远处公告板上的一张城镇地图，警惕地扫视着这个陌生的地方。



一片白色的浓雾笼罩在周围，整条街道中连个人影都没有，简直可以用死气沉沉来形容，只有几片落叶从树梢飘落，仍在暗示着时间的流动。

从地图上看来，特拉维斯现在所在的地方差不多处于寂静岭镇的中心区域，这个镇子并不算大，不过距离停着卡车的地方还有一段不短的距离，可能是昨天晚上的救护车顺便把他一起从小镇外围拖了过来，也可能现在之所以在这里，正是那被烧伤的奇怪女孩干的好事。

特拉维斯有一种预感，这种种难以解释的事情，无疑都与她有着难以分割的密切关系，在离开这里回到车上之前，他必须去见那小女孩一面。

事实上，特拉维斯也无法回到自己的卡车上——当他注意到这点的时候，已经是半小时之后了。

镇上空空荡荡，没有行人的足迹，只有仓促地停在路边的汽车和紧紧关闭的店门，就像是一座一夜之间突然所有居民都搬空了的寂寞小城。而通往医院的那条大路就像是被什么巨大的东西砸断了一样，公路从中间断开，露出了一个狰狞的缺口，特拉维斯试图想要看清对岸的公路距离自己有多远，但是浓密的雾气完全阻挡了他的视线。趴在无法看到底部的裂口边，你会感觉那像地狱的入口一样，仿佛具有一股强大的、会让人为之心悸的吸力，惟一可以通往镇外的那条公路也正是被这样的裂口所隔断。

特拉维斯在慌乱之中离开了断裂的道路，他试图平复自己自己的心跳，并寻找绕到镇上惟一的医院里去的小路，因为除此之外，并没有其他的办法可以解决在他面前发生的种种不可思议的现象。

医院里非常冷清，因为年代久远而变得残破的墙面和地砖更加重了这份感觉，整个医院里并没有看到什么医护人员和病人，甚至连接待台的服务人员都不知道到哪里去偷懒了，如果不是因为医院前停着的一辆救护车，特拉维斯几乎要以为昨天晚上的那个小女孩并没有被送到医院里来。

穿过几间检查室之后，特拉维斯才在电梯前找到了一名正在等待电梯的医生，他立刻快步走了过去，向西装革履的医生询问一些可以解答自己疑惑的问题。

"请问你是医生吗？"

"您有什么事需要帮忙？"对方保持着礼貌的微笑，但是不知道为什么，特拉维斯感到他对自己的出现似乎有些讶异。

"昨天晚上有个从火灾里救出来的小女孩，我想问问她是不是被送到了这里。"

"小女孩？我们昨天晚上没有收到新病患入院。"医生否定了特拉维斯的询问，"她被烧伤了？"

"几乎浑身上下都烧伤了。"

"你是她的亲属？她叫什么名字？"医生上下扫视了特拉维斯几眼。

"呃……我不知道她的名字，我只是把她从火灾里救出来，她一定被送到这里了。难道这附近还有其他医院吗？"

特拉维斯盯视着医生，那是一个大约30多岁的男人，梳理整齐的头发、妥帖的西服，以及锐利的眼神都散发着"精明"的特质，特拉维斯并不缺乏看人的眼光，医生的眼神中所流露出的一些让人讨厌的东西阻止了他继续交谈的想法。

"很抱歉，我可能帮不上忙，我还有一些公事要办，不过我想可能接待处的人能帮上你。"

医生并没有回答特拉维斯的问题，取而代之的是电梯到达的清脆铃响，当电梯的门打开后，他走进去，迅速地按下了关门的按钮。

很明显，他在掩饰着一些事情。

特拉维斯注视着电梯上方的指示灯，指示灯在二楼停了一会，然后就重新回到一层。他也走进去，按下和医生相同的楼层。

比起二楼来说，一楼简直要用整洁大方来形容了。几个油漆桶和木棍凌乱地摆放在电梯旁边，地面也零星洒着几滴业已干涸的石灰，像是正在进行一次整修。走道和房间的灯都没有打开，窗外也是一片黑暗，特拉维斯伸手打开了自己装在前胸口袋里的怀灯，这才勉强看清前面的走道上站着一个护士。

护士的动作有些奇怪，她站在一条长椅前面，全身不停发出阵阵抽搐，如同一个手脚都被绑上丝线的木偶，特拉维斯疑惑地用灯光照了一下，护士背对着他，看不到正面是什么样。

"你没事吧？"特拉维斯走过去，想看看有什么可以帮上忙的，然而，他装在口袋里的收音机却在此时不合时宜地发出了一阵噪音。

在这一瞬间，护士突然转过脸来。

手电筒的亮光直射在护士的脸上，那一刻，特拉维斯清晰地听到了自己全身上下所有血液都瞬间凝固的声音。

那根本不是人类。

在印着红十字的护士帽下方，本该是脸的那个部位空荡荡一片，没有五官，没有表情……就像是五官被融化之后又以拙劣的手法重新凝结在一起，简直只能称为一团扭曲的肉球。肉球和护士服上，一片已经干了很久的黑血透出难以言说的恐惧感。

护士屏息静气地听了片刻，像是发现了目标般，毫不迟疑地举起手臂朝着特拉维斯冲过来，虽然四肢仍以一种奇怪的方式扭曲着，皮肤的颜色也如同死后被冰冻了几个小时的尸体，但是她的动作却并没有因此而变得笨拙。

特拉维斯不由后退了几步，直到后背碰到一扇关起来的门，冰冷的触感才将他的恍惚完全打消。

护士几乎已经冲到了特拉维斯的面前，腥臭的腐尸气息一股脑钻进了他的鼻腔，特拉维斯慌忙握起门边椅子上一把整修的工人留下的锤子，向着护士的头上砸去。那种触感，就像是砸中了一滩不再具有弹性的死肉，特拉维斯说不上有什么不对，可能是恐惧、可能是那诡异的触感、也可能是不断从收音机中传来的让人烦躁的杂音驱使。面对着那个如同尸体一般的护士，他只是疯狂地挥舞着锤头，一下又一下地砸过去。

杂音突然停住，特拉维斯睁开眼来，护士扭曲着身体躺在地上，似乎已经死了。他这才停住了手中的动作，慌张地离开尸体旁边。

一股从心底升上来的恐惧感让他几乎难以呼吸，特拉维斯不知道自己刚才打死的究竟是什么东西——或许她只是一个生了什么奇怪重病的人，或许他自己简直就是疯了。但他没有那么惊人的勇气敢于回到走廊里再度确认一下，"或许不小心杀了人"这个念头开始在他的脑中不停徘徊，特拉维斯茫然地推开面前的一扇扇房门，企图摆脱在脑中响起的刺耳警报声。

不知道是幸运还是不幸，整个二楼，仍是一个人影也没有。

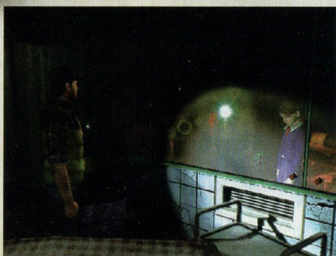
3

在二楼里呆得越久，特拉维斯就越是感到奇怪。这里既没有通电也没有病人，除了自己之外甚至连个鬼影都没有，那个医生上来之后究竟去了哪里？或者说，是他自己看错了电梯的楼层？

但是，尝试离开二楼之前，特拉维斯注意到了一些他本不会留意的细节。

在一间病房的墙壁上装着一面巨大的镜子，镜子旁放置了几张病床，但是，那面镜子所照射出来的房间似乎和周围的景象有些微妙的不同——比周围更加残旧肮脏，而且在病床和





柜子的摆放上也有所区别。

特拉维斯轻轻地关上房门，走到镜子边，仔细地观察着镜内外的区别。就在他将目光投向镜子的同时，镜里突然出现了一个蓝色的人影。

那人影特拉维斯再熟悉不过了，她正是引诱着特拉维斯来到寂静岭的蓝衣女孩。女孩似乎没有遭受烈火的侵袭，仍是毫发无伤的样子，她面无表情地注视着特拉维斯，伸出一只手贴在镜面上，并在镜子的"里面"留下了一个鲜红的掌印。

"你是那个火灾里的女孩？"特拉维斯靠近镜子。"你怎么会在镜子里……"

小女孩没有说话，只是再次露出一抹意义不明的笑容。

特拉维斯伸出一只手去，在指尖接触镜面的瞬间，周围的一切突然被扭曲了，伴随着一阵阵巨大的噪音，所有的事物都似乎化成了一个个原子，快速解析离崩，并以同样快的速度被重新组合到一起。

当一切恢复原状之后，特拉维斯已经不在原来的病房里了，他被送到了在镜子里所看到的那间房间，周围的摆设甚至比看到的还要更加残破不堪，墙壁因为潮湿和各种原因而布满了难以去除的水渍与铁锈，门板已被渐渐腐蚀，露出了里面的木质结构，黄色与红色的污垢布满了地板和天花板，所见之处均被厚厚的灰尘所密布。整个房间就像是已经荒废了几十年的时间而没有任何人进来过一样。

特拉维斯试探着将手再次放在镜子上，伴随着与刚才相同的分崩离析的感觉，他重新回到了那间正常的房间。

这就是那女孩想要告诉自己的事情吗？或者还有什么另有深意的暗示呢？特拉维斯并不清楚这些，但是他明白，在那边世界的尽头一定有什么在等着自己，他需要去完成这些被强加在自己头上的事情，除此之外别无选择。

特拉维斯深深吸了一口气，鼓起勇气，再度进入了那个肮脏的世界里。他将手电筒在胸前的口袋里放好，紧紧地握住沾满了血迹的锤头，警觉地一边搜索着那个房间，一边向外走去。

除了这间房间之外，其他的地方也同样肮脏恶心，水渍腐蚀了整个天花板和墙壁，发出一阵阵腥酸的铁锈味，而且从似曾相识的建筑结构来看，这应该还在医院的二楼，只不过到了另外一个世界而已……这里就像是镜子里的医院二楼，一直被隐藏了起来，直到现在才掀开了表面，露出里面的真相。

就像是……镜子里的世界。

特拉维斯对这个词组并不陌生，他似乎曾经听到有谁这样说过，但是不管他怎么努力也无法回忆起那个人到底是谁，童年的记忆就像被水洗过一样模糊不清，除了一个父亲留下的用笔写着"61"的硬币之外什么也没有。在父母双双过世之后，特拉维斯的记忆也随之一同消失了，不过有些事情想不起来反倒是好事，这是一个医生曾对他说过的话。

一阵杂音打断了特拉维斯的回忆，他将注意力移回眼前，一个怪物正摇摇晃晃地向他走来。

与之前遇到的护士不同，这次特拉维斯看到的，是一个真正的怪物。

仍然能够看出它是一个人的形状，但是就像是被一条蟒蛇吞进去消化一半之后又吐出来一样，皮肤和肌肉已经被融化了大半，上半身本该长着手臂的地方被一片如同糖胶一样的肌肉裹了起来，让它的动作变得笨拙不堪。

特拉维斯已经来不及逃走，他紧紧握住手中的锤子向怪物砸去。

一下，两下……就和之前杀死护士时一样，恐慌感支配着特拉维斯，驱使他不断地挥舞着武器。

怪物的血纷纷溅到特拉维斯的脸上，杂音渐渐减弱下去，与此同时，一个魔法阵出现在特拉维斯面前，魔法阵中放着一块红色的三角体。

特拉维斯俯身将它拾起，三角体的三面刻着不同的图案，而底面则是一个小小的凹槽，像是某个魔方的一部分，只是现在被分解开了。

当特拉维斯抓住三角体的瞬间，一声轻轻的脚步声自他的背后响起，蓝衣的小女孩走到了他的面前。看着那暗红色的三角体，小女孩露出了满意的笑容。

"这是怎么回事？"特拉维斯刚想靠近小女孩，一阵眩晕感就突然袭击了他，眼前的一切开始变得模糊难辨，他的脑袋似乎被人伸入了一根手指，将意识揉成了乱七八糟的一团。

最终，特拉维斯无力地跪坐在地上，失去了意识。

Chapter 3 双面

1

被污垢所塞满的房间，满覆灰尘的地面……

没有脸的怪物，还有行踪诡异的小女孩……

那个女孩到底是什么人？而自己被卷入了什么样的事情里？镜子里的世界有什么意义……还有那个三角体……

在一片黑暗中，特拉维斯用迟缓的脑袋思考着无数疑问，直到一个轻柔的声音响起，将他从黑暗中拖了出来。

"你还好吗？"

那是一个很柔美的声音，从头顶上方传来。特拉维斯用力地睁开眼睛，发现自己已经回到了正常的世界之中，正躺在医院门口接待处那个破旧的沙发上，一名套着红色外套的金发护士正关切地看着他。

见到特拉维斯醒来，对方露出了一丝轻松的表情，"不好意思，我吵到你了吗？"

特拉维斯摇了摇头，他试着活动了一下手脚，没有什么异常。

"我叫丽莎，是这里的实习生。"护士微笑道，看起来她似乎应该是特拉维斯在这里见到的最正常的人。"你在等人吗？"

"不！不……我只是……呃，昨天才到这里。"特拉维斯拿不准究竟应该说些什么，过去发生的一切实在太疯狂了，他并不想吓倒那个性感迷人的护士。

或许什么也不说是最好的决定。

"我叫特拉维斯，很高兴见到你。"特拉维斯从沙发上站起来，向丽莎伸出右手。

"你真的没事了？"丽莎微微歪着脑袋确认。"你看起来有点虚弱。"

"我没事。"特拉维斯轻声说道，"不过说实话，这一整天是有点不对劲……可能是昨天晚上的火灾把我的脑袋烧坏了。"

"商业区的那场大火？"听到火灾两个字，丽莎的表情突然凝重起来。"我听说了……简直太可怕了，没人知道火是怎么烧起来的，还有那个可怜的女孩……艾莉莎·格里斯比，她死了。"

"艾莉莎？她死了？"特拉维斯简直不敢相信自己听到了什么，他重复了一遍，丽莎她肯定地点了点头，脸上露出了抑制不住的悲伤神色。

如果艾莉莎已经死了，那么特拉维斯在不久之前看到的那个是什么？那个蓝色裙子的少女难道是一个鬼魂？当然，在经历了刚才发生的一切后，特拉维斯并非完全不能接受这个解释，只不过他不知道该怎么向别人解释这一切。

丽莎看看了表，神色突然一变。

"我该走了，卡夫曼医生和我约了在雪松林疗养院见面，如果我迟到的话，他肯定会大发雷霆的。"

丽莎口中的卡夫曼医生，可能就是之前在电梯那里遇到的男人吧。

"也许不久我还能再见到你？"丽莎意味深长地微笑道，"放松点，特拉维斯。"

说着，她扭过身去，轻快地走出



了医院的大门。

丽莎是一个迷人的金发护士，不过就像每个迷人的金发美女一样，显然她也习惯于向所有人发散出自己若有若无的小小挑逗。特拉维斯并不讨厌这样，虽然现在并不是个恰当的时机。

他坐回到沙发上，试图让脑袋清醒起来。大约几分钟后，特拉维斯站起来，离开了医院，他不能就这样留在这里，他必须想办法回到自己的卡车上去，否则这个疯狂的地方一定会把他也变得疯狂起来。

很快，特拉维斯就发现自己尝试着离开的想法是如何徒劳。

来自于外界的阻力拥有着难以想像的强大力量，比他所能预计的还要更加可怕。除了惟一通往公路的道路断裂之外，任何能够绕到公路另一侧的小路也未能幸免。直到此时，他才开始认真打量起这个镇子，街道上凌乱地停着几辆车，不远处有几个怪物的身影，空气中传来带着一丝铁锈味的湿润空气，整个世界就像是凝固了一样，没有任何生命的气息，在这个无比寂静的小镇中，拥有生命的人类反倒像是侵入者一样，带来了一股猛烈的违和感。这个似乎超越了现实的小镇本来并不应该存在，但是现在，它就这样无比真实地耸立在特拉维斯面前。

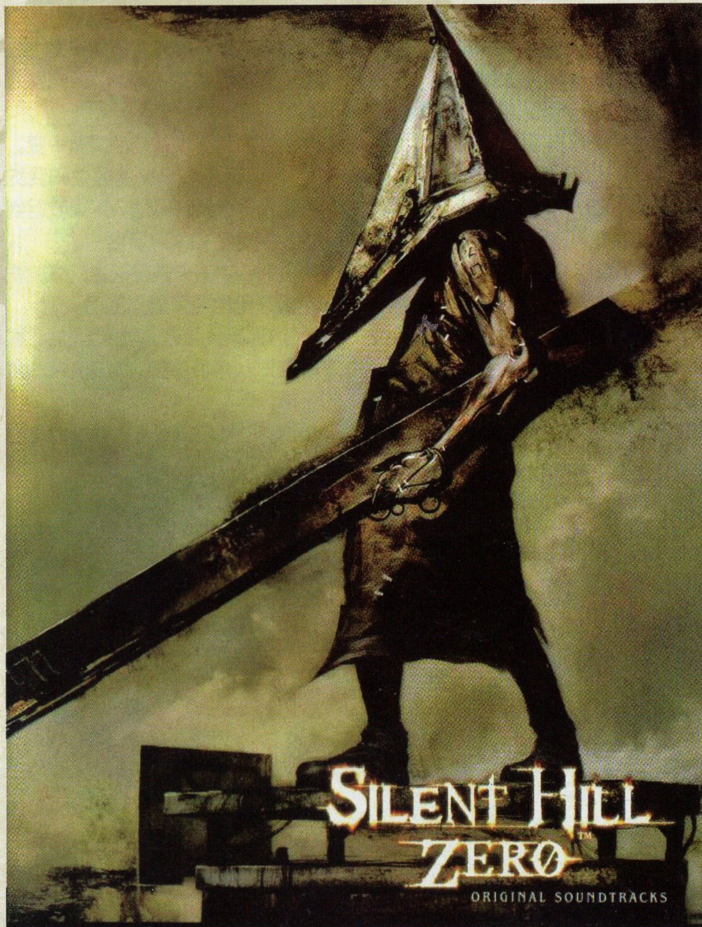
站在这个超现实的镇子中，特拉维斯清楚地明白了一件事：支配着这个小镇的那股强大力量不愿意让他离开这里。

2

放弃了离开的打算后，特拉维斯决定去刚才丽莎提到的疗养院里看一看。虽然考夫曼医生显然并不想告诉他什么，不过或许丽莎会知道一些关于艾莉莎或者小镇的事情。

但是想要顺利到达疗养院却并不容易，两条公路都从中间断裂开来，特拉维斯只有沿途寻找可以穿过去的小路或是民房。有一间大门敞开的肉店倒是通过后门可以绕到疗养院前面。特拉维斯轻轻将房门推开，里面还有一间小房间，房间里传来了一阵尖锐的摩擦声，像是什么铁制的东西在地上拖动一样。特拉维斯关掉收音机的电源——他可不希望收音机不合时宜地再响起来——轻手轻脚地将门缝推开了一点，藏身在一堵墙的后面，探出半个脑袋向房间里望去。

房间比料想的要宽阔得多，准确来说，这应该是一条连接着几间房间的走道，走道的尽头挂着几大块已经处理好的肉，肉已经因为放得太久而变成了一堆肉干，一股刺鼻的腥臭味正是从那里发出。



一个怪物护士坐在走道一边的椅子上，双手紧紧抓住木椅的一端，阵阵抽搐从她的身上传来，她的身体撞击着木椅，发出不连贯的响声。但是这次和之前不同，她似乎是在害怕着什么。

尖锐的铁器摩擦声越来越大，护士的抽搐也愈发剧烈，直到一个高大的人影从走道尽头走出来。

那是一个肌肉非常强壮的高大男子，他的身上裹着一条沾满了血迹和污渍的屠夫围裙，脸的半边被脑袋上顶着的一块布条挡住，除此之外全身上下没有任何东西，青白色的皮肤从围裙外露出来，散发着冷酷的气息。

但是特拉维斯并没有关注他身上风干的血迹，他的视线已经完全被屠夫手中的大刀所吸引。

一把几乎和人一样巨大、被磨得很锋利的切肉刀，铁器的摩擦声就是那把大刀不停在水泥地上拖动而发出的。

屠夫径直走到护士的面前，掐住她的脖子，像提小鸡一样将她拎了起来，狠狠地压在墙上。护士开始拼命挣扎，苍白的双腿和双手在空中徒劳地划动，企图甩开屠夫的手掌，但是面对着那个庞大的身躯，她的挣扎没有任何用处。

屠夫举起手中的大刀，上下打量着护士，最终，他的目光落在护士的小腹上，巨大的切肉刀直插进去，穿过了护士的整个身体。一阵尖利的叫声从护士的口中发出，整个身体都开始剧烈抖动起来，与此同时，切肉刀顺着小腹向下挥去，将护士的下半身从中间切开，一股赤红的血流喷射在墙壁四周，惨叫声也从声嘶力竭变成了气若游丝，很快就停止了。

特拉维斯转过头去，将脸埋在墙后的黑暗里，不想再看那可怕的景象。

没过多久，脚步声再度响起，大刀在地面拖动的声音也越来越远。等到所有声音都在这个走道中消失之后，特拉维斯才从墙后轻轻走出来，整个过道中，只剩下了一具护士血肉模糊的尸体。

在见到了这个屠夫之后，特拉维斯的心中才开始真正被恐惧所包围。虽然那名屠夫在屠杀着可怕的怪物，但是特拉维斯清楚，那只不过是为了满足它自己的欲望而已。一股压倒性的力量在刚才那一幕后深深地威慑住了他，那名屠夫是个真正的怪物，无论是生理还是心灵上都是，和这股力量相比，遍布于小镇中的怪物甚至只不过是毫无还击之力的木偶罢了。



特拉维斯从吊在天花板的猪肉上拔出一把不知道是谁顺手留在上面的刀，塞进了腰间。稍微平复了一会自己的喘息，他才推开肉店的后门，按着地图指引的方向朝疗养院走去。

3

虽然说是一所疗养院，不过雪松林实质上应该是一所精神病院，整间医院像是废弃了很久，石灰粉刷的墙壁已经开始一片片向下剥落。

特拉维斯已经习惯了空旷无人且漆黑一片的建筑，他疑惑的是丽莎和卡夫曼约在这种地方见面到底是想做什么。他毫无目的的推开一扇又一扇门，映入眼帘的都是破旧而肮脏的房屋内部。

从一间像是日光浴室的房间里走出来后，特拉维斯看到了一个人。那是一名瘦削的中年妇人，她正从走廊的另一端漫步过来。和特拉维斯不同，她的脚步非常从容缓慢，像是正在思考一个复杂的问题，甚至压根都没有注意到面前的男人。特拉维斯可不同，他对那个身影记得非常清楚。

"你是那场火灾里的那个人……"特拉维斯抢前几步冲到妇人的面前，"我在那里看到你了。"

"你当然见过我。"妇人并没有流露出什么惊讶的神色，即便是在这个奇怪的场合里见到特拉维斯。"烧起来的是我家，艾莉莎是我的女儿。就是你救了她？"

"她是你女儿？为什么你丢下她？为什么没有人来救火？"特拉维斯仔细地打量着妇人，虽然她的脸上由于岁月的洗礼布满了尖锐与可悲的神色，但是五官中确实可以看出一丝艾莉莎的影子。"你们都把一个女孩留在火里让她被活活烧死？"

"没错，这个世界比你想像得要奇怪得多了。"妇人不但没有反驳，反倒认同地点了点头，一股狂热的神情从她的脸上浮现出来，就像是发生的一切正如她所期待。

"你们都疯了……"特拉维斯简直不敢相信自己听到的话，一股怒气从他的心底深处升了起来，他平复着自己的心情，追问道。"艾莉莎到底怎么了？丽莎说她已经死了。"

“艾莉莎和关心她的人在一起。”听到丽莎这个名字，妇人的态度突然冷却下来，特拉维斯甚至可以清晰地看到她眼中那股厌恶的情绪。就像是为了强调一样，女人刻意念出了特拉维斯的名字。

“不要相信她，特拉维斯，她根本都不知道自己到底在干什么。”

“你怎么知道我的名字？”特拉维斯微微一震，大声追问道。

妇人没有理会他的问题，径自从走廊的一侧离开了他的视线范围之内。

特拉维斯的感觉非常糟糕，就像是一张已经结好很久的大网紧紧包裹着他，他对周围发生的一切浑然不知，而那个女人却早就已经知道了关于他的事情。

他们正在进行着什么阴谋……那阴谋和艾莉莎有关，和他自己有关，而丽莎则是那个可能会知情的人。他惟有寄希望于顺利找到她们，或许事态会有一点转变，或许也会变得更差，谁知道呢。

在艾莉莎的母亲离开之后，疗养院再度恢复了平静，特拉维斯把整栋楼都转了个遍，还是没有发现一个人影。

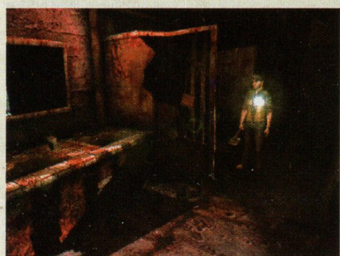
几乎要放弃之前，一个念头在他的脑海中升起。一个相当疯狂的念头，不过并不是完全不可能。

特拉维斯试着碰了碰厕所里的一面镜子，周围的一切再度开始迅速变幻，一切恢复正常之后，疗养院已经变成了另一个样子。

一个肮脏、混乱而又污龊的世界。

当进入那个世界之后，周围的一切产生了微妙的变化，但是，这股变化对于特拉维斯来说，却有着一股异样的熟悉感。他顺着妇人离开的方向追去，在经过一间原本应该是女病人隔离病房的时候，一个女人尖锐的声音突然响起来，她的声音中充满了一股歇斯底里的怨恨，大声叫道，“我一直都恨你们！你还有你的恶魔儿子！”

特拉维斯不能确认声音是从哪里发出来的，他环顾四周却没有看到任何人，但是那个声音如此接近，简直





就像是从周围的空气中不断涌出，一直倾入到他的脑海之中。

歇斯底里的女声之后没有多久，一个浑厚而悲伤的男声也响了起来。

“我的上帝啊……我亲爱的海伦……你真的死了……我该怎么办？”

海伦……

这个女人的名字和特拉维斯的母亲一样，但是他们说话的内容却让人不安，特拉维斯停住脚步，支起耳朵想听到他们到底在争论什么，但是只有这两句寓意不祥的话，以及男人悲伤绝望的抽泣声。

之后，周围再度静寂下来。

特拉维斯打量着那间传来声音的隔离病房，病房的大门早已变得腐朽不堪，一个形状复杂的凹槽刻在门上，特拉维斯试着推开那扇紧闭着的门，当然——只是徒劳之举罢了。

特拉维斯已经很久没有回忆过自己的母亲了，在他很小的时候，母亲就因为生病而住进了医院，之后没过多久就不幸病逝。特拉维斯也不太记得自己之后是怎么和父亲一起生活，在他有印象的时候，已经身处父母的墓地之上，看着棺木被一点点填满清晨湿润的泥土，除了两张熟悉而模糊的面孔之外什么都无法记起，甚至感觉不到什么悲伤。

可能是一切都已经遗忘得太久，久到缺乏真实感可言。

但是突如其来的声音却让他的记忆再度飘回到童年，就像是一个深渊，不停将他吸入更深邃的地方。

4

医院里到处都残留着过去所留下的各种痕迹和记录，一份署名为哈里斯医生所写的病历里描述了一名夫人的病情，那名夫人的病情让特拉维斯非常在意。

在一张有些残旧，不过仍可以清楚地看到每一个字母的病历上，用潦草的字体写着这样一段话：

那位夫人的情况已经急剧恶化，在过去的几个月里，她一直幻想着镜子里存在另一个世界，而现在已经发展到了极致。她每天的大部分时间都保持着僵硬的状态，她声称在那段时间里是在另一个世界中。在她的记忆里，似乎对袭击她儿子没有任何悔意，相反，实际上她对自己的杀子行为感到很自豪。我担心这是增加药剂量产生的副作用，我希望能在短期内看到好的进展。

镜子里的世界……那不正是自己所在做的吗？

特拉维斯将病历揪成一团，一股不安的感觉在心底深处渐渐膨胀壮大，他注视着刚刚走进的房间里的镜子，感觉到自己的脚步有些迟疑。

这时，那奇怪的声音又一次响了起来。

“我必须这样做。”

女人的声音虽然平静下来，不过特拉维斯仍能听出那是海伦，尖锐而神经质的语调令人印象深刻，和她对话的却换了另一个男人。

“你必须这样做？我不明白你的意思。”

“我只是除掉肮脏的害虫而已，他就是那个害虫。”女人深呼吸了一口气，语调高亢起来，带着一丝自豪感，“他是个坏男孩！一直都是，我试过装作什么都不知道……但是它们都在那里，让我没法忘记。”

“它们？”男人追问道。

“在镜子里的人，它们看到了一切！”

“所以这是它们的意思？”

“是的。”女声停滞了片刻，继续说道，“它们看到了恶魔躲在他的身体里，我不能不杀了他。”海伦的声音再度激昂起来，带着一丝隐隐的得意与骄傲。“这是我的责任，是我的血肉，是我亲手把他带到这个世界上……所以，我也要亲手把他带走！优秀的母亲可以管教她的坏孩子，它们是这样说的。”

男声陷入了漫长的沉默。

“我知道你觉得我做的是错的。”

“我只是不明白……海伦。”男人耐心地劝说道。

“不！你想把我关起来，医生。”海伦突然暴躁地尖叫起来，“但是你不能，只要我想，我随时都可以离开这里，我能穿过镜子到达它们的世界里，这个世界只不过是一场白日梦罢了。”

“海伦？”

“他们什么时候才把我的孩子还给我？”

在这句话之后，世界再度陷入了宁静。





特拉维斯拖着缓慢的步伐走在疗养院的楼梯上，刚才，他在哈里斯医生的办公室里发现了一个看起来像是可以放在隔离病房门前凹槽里的东西，现在他正打算去打开那扇紧闭着的门，看看里面究竟有什么东西。

虽然他专心地辨认着周围还有一点印象的走道，但是，却无法抑制不断在脑中翻腾起来的记忆。周围传来的嘈杂声和奇怪的金属磨擦声，就像是一滴滴冰冷的水珠一样向着心底深处沁入……特拉维斯将哈里斯医生办公室里找到的东西放在门前的凹槽里，再轻轻一推，门果然打开了。

出人意料的是，丽莎正坐在那间漆黑的病房之中。

“你怎么也在这里？”特拉维斯顾不上礼貌，飞快地冲进了房间，她也是能来到这个世界的人？卡夫曼医生在哪里？他有太多疑问想在丽莎那里得到解释，“你也看到那些东西了么？”

“我……”丽莎并没有回答特拉维斯的问题，她低垂着脑袋，精神看起来非常不好。“太让人难过了，他们没有任何办法可以帮助她。”

特拉维斯疑惑地向前迈出一步，在手电筒微弱的灯光下，他终于看清丽莎脸上那股难以抑制的悲伤。

丽莎的视线投向房间里一扇被几条粗壮的铁拴拴起来的铁门，“她只能坐在那里……那么的想念自己的儿子。”

“你到底……是在说谁？是说门里的那个女孩？艾莉莎？艾莉莎在门里面？”

“不！”

丽莎突然抬起头来，愤怒地大叫起来。

“不！你知道谁在里面！”

说着，丽莎从椅子上跳了起来，推开挡在门前的特拉维斯冲了出去。就像是受到她这句话的影响，铁门上的几根铁拴纷纷打开，铁门发出一声空气流通的轻响，像是在等待着特拉维斯的进入。

丽莎的出现给这个房间更平添了一些古怪的气息，无论是她那些难以理解的话，还是她本身在这种地方带来的唐突感，都让特拉维斯无法释怀。

他不知道丽莎到底有没有遇到那些恶心的怪物？如果遇到的话，像她那样的一个女人又怎么能在这个地方安然无恙地自由行走呢？

当然，最让特拉维斯在意的，还是丽莎口中所说的“她”。

为什么他自己会知道里面的人究竟是谁？那个“她”究竟是谁？

环顾了一眼隔离病房，特拉维斯深吸一口气，轻轻推开房门。

5

那是一间非常宽阔、没有任何装饰的空旷房间。

踏入这个房间的瞬间，特拉维斯就像是重新回到了童年一样。穿着自己陈旧的T恤，小心翼翼地从门外走了进来。

他是来找自己的母亲的，虽然过去几年里发生的事情并不快乐，但是他仍想再看到母亲一面。房间里一片漆黑，只有一点点亮光供他辨识眼前的物体，在适应了这片黑暗后，特拉维斯轻声叫道。

“妈妈？”

没有人回应他，他并不死心，护士和医生，还有父亲都不希望他找到母亲，不过他曾经偷偷来过这个疗养院，他知道母亲就在这个房间里。

“爸爸说你已经死了……你真的死了吗？妈妈？”

“我没有死。”终于，从屋角传来一个声音，回答了他的问题。那是特拉维斯之前屡次听到的海伦的声音，声音中交杂着各种情绪，偏执、愤怒、故作的平静以及很容易就可以辨别出的死亡气息。

特拉维斯向着那个方向踏前了几步，声音愈发清晰起来。

“我被关了起来，看不到，也听不到，不过还没有死……我一直叫他们把你带来给我。”

如同回忆般的景象一闪而过，特拉维斯回过神来，他终于看到了正在和自己说话的人影，一丝难以置信的神情从他的脸上流露出来。

那个人影，根本不能算是一个人。

一个巨大而坚硬的塑料硬壳裹在海伦的身边，将她和外界完全隔离开来，塑料壳由几根粗壮的钢架撑起来，维持着一定的形状，在里面的人将无法碰到塑料壳外的任何东西。沿着钢架望上去，制作的最为繁琐的是头部，一个机关很巧妙地将海伦的嘴撑开，几乎可以看到喉咙深处。

而那张被撑得过分巨大的血盆大口之上，没有头发，没有眼睛，只剩下一个光秃秃的肉球。

还有特拉维斯已经熟悉得不能再熟悉的青白色肌肤。

“过来，我的儿子。让妈妈好好看看你。”海伦张着大嘴，轻快地招呼着无法做出任何反应的特拉维斯，似乎这里并不是阴暗可恐的疗养院，身上也没有被奇怪的钢架所包裹。自己只是在客厅里，和一段时间未见的儿子打着再平常不过的招呼。

看到没有移动分毫的特拉维斯，海伦转动着身体移动过来，在她靠近的一瞬间，塑料壳的表面向外刺出了无数根锋利的尖刺，朝着特拉维斯插来。

特拉维斯向后连退几步，躲过了这致命的一击。

之后的情况完全失去了控制，特拉维斯举起腰间的切肉刀，奋力向着狰狞的怪物砍去。怪物尖叫着躲避特拉维斯的攻击，但是特拉维斯并没有停下手，刀刃穿过塑料壳，深深地刺入怪物那恶心的肉体上，带来了一种奇异的绵软手感。血花纷纷溅到特拉维斯的衣服和帽子上，怪物拼命抖动着身体想要用尖刺反击，反倒激起了他的快感与愤怒。

当特拉维斯停下手的时候，怪物已经变成了一滩难以辨认的血泥。

魔法阵再度从地面浮现出来，特拉维斯弯腰拾起魔法阵中的三角体。和他带在身上的那个三角体一样，手中的这个也是血一般的深红色，三面都有三个不同的图案。

一道闪电从特拉维斯的脑中穿过，他敏锐地感觉到，手中的这个三角体，可能就是那股强大意志所希望他得到的东西。一切的幻觉和谜团，都是为了指引着他找到这个神秘的三角体。

海伦的出现，无疑也是他的手段之一。

特拉维斯的目光滑过如肉泥般瘫倒在地面上的怪物尸体，一股熟悉的感觉突然贯穿了他，伴随着深藏在记忆中的黑暗一起涌现出来。

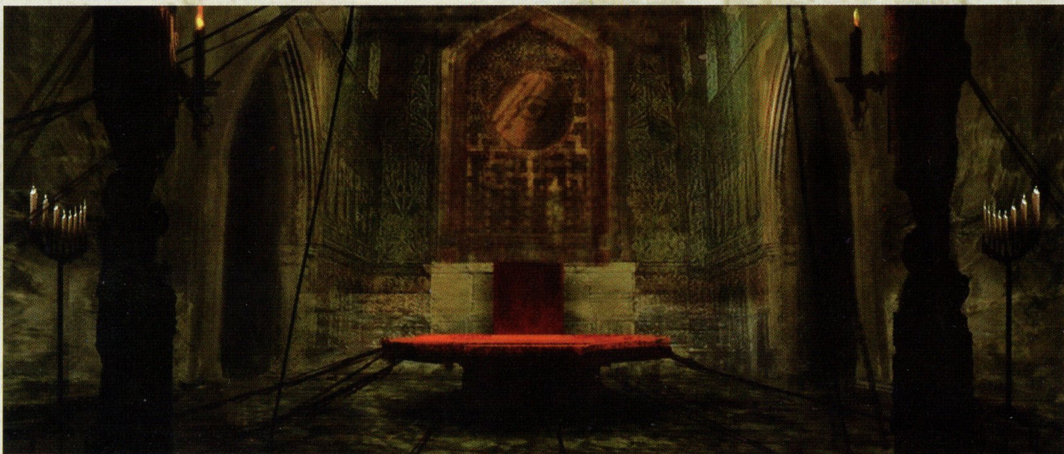
那是特拉维斯忘却了的过去，被阴暗与恐惧所覆盖着的过去，散发出阵阵腥臭气味的过去。

“就像从前一样……”特拉维斯转向房间的另一侧，不知道什么时候开始，那里已经站着穿着蓝色裙子的女孩。特拉维斯向她走去，他无法抑制自己激动的情绪。“这里到底怎么了？那些事，它们不可能再重演了，是你让它们重演的？是你做的吗？”

女孩并不想回答，她向后退了几步，刺耳的声音随即在特拉维斯的脑海中响起。

“等等……别走，我想知道……”

特拉维斯无力地伸出手去抓向蓝裙女孩，但是他听到的，却只有自己的身体倒在地面时发出的闷响。



Chapter 4 疯狂

1

自从上次和丽莎交谈之后，特拉维斯就一直希望可以再见到她一次，好问清楚她在疗养院中的那些话究竟有什么含义。不过想在自己需要的时候找到一个女人并不是件容易事，更何况丽莎又是如此神出鬼没，永远只在她自己希望的时候出现。

特拉维斯已经厌倦了一直不停地寻找什么人或者东西，也厌倦了在这个永远看不到前方五米之外、混杂着大量怪物的镇上跑来跑去，但是除此之外他也别无他法。

他惟有在心中默默地叹了一口气，从肉店中穿过来时的那条街道。想到要再次看到那具护士的尸体让他感到不舒服，特别是在亲手杀死了一个看起来和自己的母亲一模一样的怪物之后，特拉维斯的心中涌现出一股奇怪的罪恶感。

那只是一个怪物而已。是一个长得和海伦一样的怪物。

特拉维斯在脑袋中轻轻对自己重复，但是安抚的效果简直微乎其微。看到了海伦之后，记忆的火光开始慢慢燃烧起来，关于母亲的记忆重新在他的脑中复苏。

海伦确实是因为生病而住院，但是她的病，是精神分裂。

特拉维斯用力地抓住挂在胸前的硬币，就如曾经听到的那些奇怪的对话所说，海伦患上了精神方面的疾病。

她每天都非常紧张，认为特拉维斯是恶魔之子，经常对着镜子喃喃自语，就像里面有人和她说话一样。刚开始，特拉维斯总是从海伦的眼睛中看到恐惧的影子，之后，恐惧渐渐发展为憎恨，对特拉维斯的憎恨，对自己丈夫的憎恨，一切痛苦就这样开始。

父亲理查德是一个有些懦弱的人，特拉维斯不知道他是不是注意过海伦的变化，但是面对着暴躁的母亲，他只是默默地忍受，期盼有一天可以好起来，重新回到曾经幸福的家庭。终于有一天，海伦试图用煤气杀死当时还年幼的特拉维斯，邻居发现了这次谋杀并报了警，理查德这才意识到，可能幸福的家庭生活对于他之外的人来说，都不过是个巨大虚假而脆弱的肥皂泡罢了。

但是理查德仍然没有放弃，他仍旧把海伦留在家里，好好照顾着自己的妻子，尽管如此，海伦的病情并没有进展，反倒一天天恶化下去。

又一次企图谋杀特拉维斯未果之后，理查德终于决定将海伦送进疗养院，并听从了医生的忠告，告诉特拉维斯，海伦已经去世了。

在疗养院的海伦接受着各种药物与精神上的治疗，但是她的暴力倾向一天天明显起来，意识也随之模糊，到最后，几乎已经谁都不认识了。主治医生只好把这个危险的妇人送进女病人隔离室里关起来，用一些禁锢的方式降低她对自己和他人的伤害力。

特拉维斯记得这些，在理查德告诉他海伦死了之后，他曾经偷偷溜进那间疗养院的隔离病房探望过海伦，虽然海伦几乎已经完全记不起他了。

而那间疗养院，正是寂静岭的雪松林疗养院。

特拉维斯将手从胸前的硬币上移开，轻轻推开了肉店的大门，他无法解释刚刚回忆起来的那些事情，或许在他很小的时候，就曾经来过寂静岭？

顺着肉店的走道走了几步，特拉维斯的目光扫向墙边那个护士的尸体，一股惊异的神色从他的眼中升起。

那里没有尸体，只剩下一滩渐渐凝固的黑色血液。血液在地上被拖出一道长长的痕迹，一直拖出了肉店之外，即便是在街道上也依稀可见。而那条血迹之中，丢着一个白色的护士帽，上面用血写着两个字。

救我。

特拉维斯不禁紧张起来。

怪物是不会写字求救的，难道正处在危险之中的，是丽莎？

特拉维斯加快步伐，跟着地上的血迹向前跑去，越是向前跑去，他越是感到担心。经过了这么长的路，而那血迹还没有丝毫要干涸的迹象，如果那个人是丽莎的话，她一定已经受了很重的伤……

血迹一路延伸到一间冷清的剧院门前，特拉维斯大踏步走了进去，让眼睛尽快适应里面的黑暗。

很快，他就松了一口气。

丽莎正安然无恙地坐在剧院的观众席中，她的护士帽还在，似乎也没有受到什么惊吓。尽管幕布并没有升起，整个观众席只有她一个人，她也仍是一副乐在其中的模样。

“你在这里做什么？”特拉维斯做出一副若无其事的样子，走到丽莎面前。



“我又吓到你了吗？”一抹明艳如花的微笑从丽莎的嘴角绽放开来，“我还以为我是这里惟一一个人呢。”

“这样太危险了。”

“危险？你在开什么玩笑。”丽莎惊讶地望着特拉维斯，好像他在说着什么难以置信的事情。

她似乎真的没有看到那些奇怪的怪物们，特拉维斯动了动嘴巴，没有继续说下去。

“……这里的门开着，所以我就进来了，我只是很喜欢这里。”丽莎妩媚地从座位上站了起来，扭着柔软的腰肢走到特拉维斯面前。

特拉维斯没有说话，现在的丽莎似乎有些不同，至少和他印象中的不一样。

“我想成为一名演员，不过，我的妈妈是个护士，妈妈的妈妈也是个护士……所以，我也成为了一个护士。”轻轻拨弄着自己的耳垂，丽莎低头笑道。很快，她就仰起脸来，充满诱惑力的视线游走在特拉维斯的身上。

“我不能制止自己对你的想念，特拉维斯。”

一只手滑过特拉维斯脖子，另一只手则抚上了他的肩头，丽莎的呼吸轻轻吹在他的脸颊旁，带来一股温暖的清香。细嫩的肌肤、精致的脸庞、修长的脖子，还有眼中的期待全都一览无遗。

“我想得到你，我满脑子都在想着你……”丽莎幽幽说道，圈住特拉维斯脖子的双手更加用力。“让我们一起逃出这个疯狂的小镇到地狱里去吧……就我们两个，我们会是很要好的一对……”

她轻轻抚摸着特拉维斯的脸颊，红润的双唇渐渐靠近。

在双唇即将接触的刹那，丽莎突然从特拉维斯的身上弹开去，看着愣住的特拉维斯，发出一阵疯狂的大笑。

“看到了没？”丽莎在观众席的地毯上转了一个圈，似乎那是她梦寐以求的星光大道一般。“我可以成为一个明星！”

“是的……”特拉维斯回过神来，自嘲地笑了起来。

丽莎饶有兴致地看了特拉维斯一眼，轻快地走出了剧院。

特拉维斯几乎完全不能明白她到底在想些什么，女人简直是世界上最难以理解的生物。但是刚才那场滑稽的演出中的台词，却有着它真实的一面。丽莎也想离开这个小镇，虽然她可能根本都看不到徘徊在镇子里的怪物。

让我们一起逃出这个疯狂的小镇到地狱里去吧……

现在的这个小镇，不就是已经是地狱了么。

想到这里，特拉维斯不禁露出了一丝苦笑，他还是没能在丽莎那里问到他想要的答案。

2

达利亚的愤怒地皱着自己的眉头，她对目前的状况非常不满意。

一具焦黑的躯体躺在她面前的病床上，除了勉强维持着的生理反应之外，从外表看不出那个躯体任何仍然活着的迹象，达利亚望着病床的眼神中露出了不加掩饰的憎恨，虽然阻碍重重，但是她坚信自己一定会成功。

成功的风向已经站在了她的这一边。

为了召唤堕天使的降临，她已经准备了很久，甚至不惜以自己的女儿艾莉莎为堕天使的寄主，但是不管她怎么劝说威胁，可恶的艾莉莎都不肯将自己的力量交到她的手里。

时间并不充裕，她终于忍受不了了。

她将艾莉莎关进了临湖的小屋里，想放火把她烧死，但是艾莉莎体内堕天使的力量保护着她，虽然全身都受到了重伤，不过还留着一条小命。当然，这也不是什么问题，肉体的痛苦会减弱人类的意识，她决定把艾莉莎囚禁起来，以符咒封印住堕天使的力量，只让她勉强维持住自己的生命，如此一来，只要假以时日，艾莉莎一定会向她屈服。

但是自从特拉维斯出现之后，事态的发展开始不如她所期待的那样发展了。

达利亚可以感觉到，作用在艾莉莎身上的符咒的力量正在一天天减弱，在她心中深藏着的邪恶的意识开始觉醒了。无疑，那个充满了恨意的邪恶意识正在利用空有一身蛮力的卡车司机，试图解开符咒的束缚，这是一件非常可怕的事情，等到艾莉莎完全脱离自己的控制，受尽了折磨的她一定会向自己、还有自己的教会进行残酷的报复。

而达利亚绝对不能让这样的事情发生。

她不能在这个最重要的时刻失败。

不能让艾莉莎引导着卡车司机找到那件东西——那件从上古时代流传下来的具有强大力量的弗拉洛斯，用来对抗自己。

达利亚狠狠地瞪了病床上的艾莉莎一眼，取出一张纸和笔来。

是时候该让卡夫曼也快点行动起来了，他们必须在艾莉莎完全摆脱控



制之前准备好一切。

将信封折好，达利亚从病房里退出来，把门紧紧锁上，刻板的脸上露出了一股放纵的笑意。还好弗拉洛斯早已被弄碎，而艾莉莎仍然陷于长眠，她只需要找到一个黑暗的地方躲起来，静静等着仪式的举行，不管艾莉莎怎么努力，最终的结果都是一样的。

这一次，仪式一定会成功。

要得到那个东西，就要先见到真正的自己，面对自己内心最黑暗的部分，而那些累积起来的黑暗，足以将任何人吞噬。

就让特拉维斯那个蠢货在寂静岭里徒劳地东奔西跑，追赶那些无聊的鬼魂吧，他还完全没有明白自己所将遭遇的一切呢。

当他发现的时候，那绝望和恐惧足以彻底击溃他，那个时候他就会明白站错队的罪过。

Chapter 5 童年

1

特拉维斯盯着剧院那被墙纸贴满的墙壁，努力地回忆着过去几小时中发生的事情。

在拿到第三块三角体的时候，艾莉莎再次出现了，而当他醒来的时候，已经躺在剧院大厅的长椅上。但是这次却没有美丽的护士关切地询问他感觉如何，剧场大厅的地上只有一个被绳子捆起来的怪物的尸体醒目地倒在那里。它是因为被东西从身体中间竖着切开而死的，就和屠夫对那个护士做的事情一样。

在怪物的身上，作为留给特拉维斯的礼物，端正地放着一把钥匙，钥匙圈上印着一个名字。

河岸汽车旅馆。

特拉维斯盯视着那个熟悉的名字，一股奇怪的感觉涌了出来，他曾经在那里住过一段时间，和自己父亲理查德一起。

而那个房间的号码是……500。

随着身体的记忆，特拉维斯穿过一条条走道，快步赶到了500室之前。

不知道什么时候开始，怎样才能逃出这个小镇已经不再是特拉维斯最关心的问题，他更想知道的是自己遗忘掉的那些童年。不过他也明白，深藏在记忆深处的那些东西并不会带来什么好事，它们就像是潘多拉的盒子，有希望，更有悔恨和恐惧。

看到500室被封条封起来的时候，特拉维斯感觉到自己暗暗松了一口气。

或许他还没有真正准备好接受将要发生的一切，没有勇气看到500室里的东西，所以那扇门才决定对他紧紧关闭。当然，他并不打算放弃，在小时候模糊的记忆里，有一条秘密通道可以偷窥到500室里的一个房间。不知道是谁在那条密道里钻了几个小孔偷看其他房客的房间，特拉维斯只记得发现那个洞口之后，他害怕得没有告诉任何人。

密道果然还在那个地方，这是两栋房子在建造时中间留下的空隙，可以清楚地从偷窥孔中看到两栋房子中的客房，细长而黑暗的空隙两侧，每一个房间都有一个小孔对应。

特拉维斯找到500室的那个小孔，闭上一只眼睛向里面望去。

里面居然有人，他看到了一个背影。

那是理查德的背影。

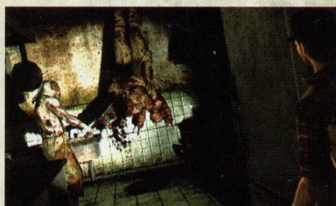
房间里的摆设就和他住在那里的时候一模一样，理查德背对着洞口，正在喃喃自语，又像是对着面前的挂历说话，声音断断续续地传到特拉维斯的耳中。

"……每次我看到他的眼睛，就像是看到了你一样……没有你的世界实在是太痛苦了，那件事抢走了你……"

理查德似乎是在和海伦说话，他的声音突然小了下去，特拉维斯屏住呼吸，这才听到理查德接下来的话。

"……那将是个好主意。"

说完了这句话，理查德的背影突然凭空消失了。特拉维斯努力向空中望去，但是只能看得到挂历上被红色的笔圈了一个日期。



12号。

那是他们的结婚纪念日。

特拉维斯茫然地在密道里徘徊着，他开始一个个检查起那些偷窥孔所能看到的房间。

一件红色的外套划过他的视线范围之中。

红色的针织外套，经常穿在丽莎身上的那件外套，现在正挂在一件套房的洗手间里，甚至还可以听到里面传来的说话声。

丽莎居然又到了这里，她在这里做什么？这里可没有让她表演的舞台。

特拉维斯慌乱地收回了视线，继续向其他的房间里望去，全都是空荡荡的一片，没有什么稀奇之处，也看不到一个鬼影。

在望向503室之前，特拉维斯突然僵直起来。

那间房曾经的住客给他留下了极深的印象，他是一个非常古怪的人，喜欢拍下各种奇怪的血腥照片，房间里则贴满了自己画的各种各样的怪物，特拉维斯曾经偷偷在门口张望过里面，那些逼真的怪物让他做了好几天噩梦。

一个可怕的想法突然从特拉维斯的脑海中升起，他开始试着回忆起那些怪物的模样。

画在一张巨大的白纸上，非常壮硕的怪物，身上的肌肉就像是刀刻出来一样，它的脸永远被一块布遮盖起来，让人无法看清它的长相，反倒更加可怕。

它穿着衣服……沾满了污渍的像裙子一样的衣服，像是经历过无数次杀戮。身体微微向一侧倾斜，因为手中提着一把非常重的东西。

一把切肉刀。

他就是那个屠夫！

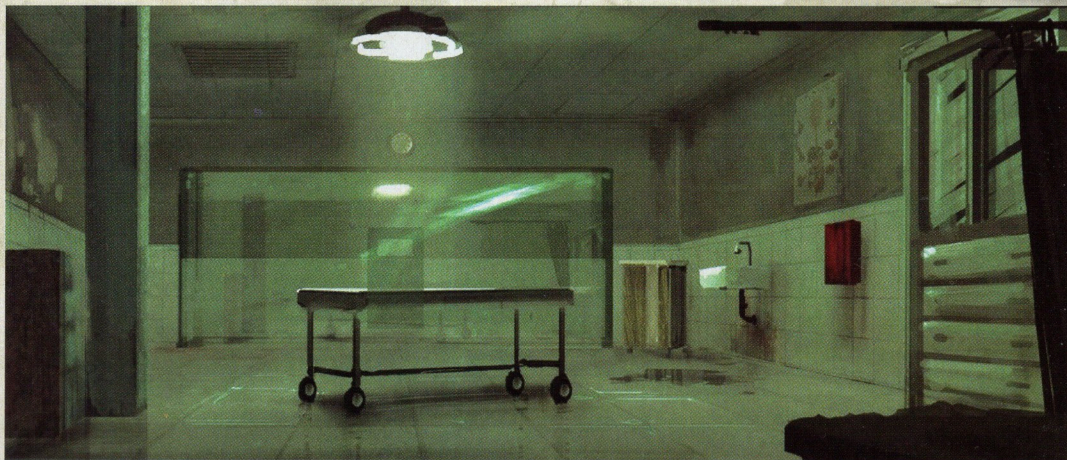
一阵冷汗流遍了特拉维斯的全身，在很早的时候，他就看过画着屠夫的那张图，那么，杀死了护士的那个屠夫到底是什么？特拉维斯惶恐地望向503室里，那个房间和其他的客房大不相同，红色的灯光和挂满房间的照片异常醒目。

但是，最与众不同的，还是站在房间中间的那个东西。

提着巨大无比的切肉刀，站在房间中间的屠夫。

特拉维斯明白，自己迟早都要面对那个可怕的屠夫，不管它到底是什么东西

而现在，就已经到了那个时候了。



2

在一间客房里找到了一把枪并收到腰间后，特拉维斯终于感到稍微平静了一些，他开始挨间打开旅馆的房门，搜索可以让自己利用的东西。在从一间二楼的房间跳下去，来到被红色灯光所照亮的套房后，他突然发觉有些不妙，这正是之前在偷窥孔里看到的那间挂着丽莎外套的房间。

丽莎和卡夫曼——他在电梯前曾见过的医生——正坐在床上，看到特拉维斯后，丽莎慌慌张张地扣好衣服，从门口冲了出去。

“你有一个坏习惯，特拉维斯先生。”卡夫曼则从容不迫地整理着领口，站起身来，用挑衅的目光望着特拉维斯。“你是不是该离开这个小镇了？”

“我不能。”特拉维斯干脆地回答道。

“那么……你就要更努力一点了。”卡夫曼嘲弄般地微笑道，泰然自若地走出了房门。

卡夫曼离开后，特拉维斯才注意到房间的桌子上堆着一些白色粉末，红色的地面也丢了几个醒目的针筒。看来卡夫曼和丽莎正在利用这个房间吸毒，这就是丽莎之所以态度变幻不定的原因吧……

特拉维斯深吸了几口气，让自己的心跳平缓下来，现在并不是去管这些杂事的时候，屠夫就在不远处的某处等着他。

当特拉维斯终于正面遇到屠夫时，他清楚地感到了对方的强大，屠夫那凛冽的杀气几乎要将他完全击溃，甚至连伸手掏出枪的勇气都没有，但是特拉维斯的脑中却在飞快地运转着。

看到了503室中的那些画之后，他开始渐渐明白。

导致这种混乱而又荒诞的异变的原因……阻挡着自己前进的怪物们存在的原因……这些都是由于什么人的意志而产生。

其实他从一开始就已经知道了，只是不愿意承认而已。不愿意承认现实，而将记忆完全封存起来。



这里所有的一切，包括屠夫在内，都是特拉维斯自己制造出来的。

不，准确来说，应该是寂静岭借助了他自己的意志而创造出来的，进入到这个荒诞的小镇中并不是巧合，而是一个必然。

医院里的护士怪物，是基于他对护士的厌恶而创造出来的。

双手被束缚的怪物，所代表的意思是拘束。

每个怪物，甚至每个暗示，都是深深藏在特拉维斯潜意识里的东西。

而这个屠夫，就是在看到503室挂在墙上的画之后因为对海伦的恨意而诞生的。

没错，特拉维斯憎恨着海伦，就像海伦憎恨他自己一样。童年时他所受到的痛苦带来了巨大的恨意，虽然不愿意承认，但是这就是他真正的想法。

如果母亲早点死掉就好了。

无数次，在被海伦打骂之后，特拉维斯都在心底默默地这样想着。

屠夫一步步逼近特拉维斯，手中的大刀在地面上拖拽出让人毛发直竖的声音，但是每走一步，屠夫的力量就虚弱一分，在特拉维斯完全明白了它赖以生存的沃土究竟是什么之后，它那压倒性的力量已经不再存在了。

特拉维斯从屠夫的腋下绕到它的背后，取出口袋里的枪。

一阵枪响后，屠夫如一块巨石般倒在了地上。

特拉维斯地走到屠夫面前，捡起丢在地上的切肉刀，没有一丝犹豫地向下砍去。切肉刀深深地插入屠夫体内，溅起了一片血光。

特拉维斯大口地喘着粗气，他清楚屠夫再也不会醒来了。它得以存在的力量之源已经被摧毁，再也没有存在的必要。

但是他仍然不明白，为什么会发生这样的事情。

在自己的潜意识中，究竟在期盼着发生什么。

3

在旅馆中搜索着自己和父亲居住在这里时的点滴，特拉维斯渐渐回忆起来了……

在海伦住进医院之后，理查德开始日渐憔悴下去，他甚至不能在家里的床上顺利睡着，整个房子里有太多太多他和海伦一同留下的美好记忆，虽然在最后的几年里，这些快乐被痛苦所渐渐侵蚀，但是一旦海伦离开，一切又再度浮现上来，时时刻刻提醒着理查德失去了什么。

特拉维斯只能偷偷地在一旁看着自己的父亲，除此之外他什么也做不了，但是默默等待总是那么漫长。

理查德的内心并不足以承受这样的打击，他对海伦的爱意在经历了这些事之后，变得坚硬而又尖锐，这坚硬不只伤害他自己，还在伤害着身边的人。

为了不让自己继续痛苦下去，理查德带着特拉维斯搬到了汽车旅馆里居住，在这期间，他一次又一次地将自己想说的话用写信的方式记录下来，特拉维斯总是看到他落落寡欢地坐在沙发上挥动着手中的蘸水笔，但是这些信件从来没有一次交到海伦的手上。

因为理查德明白，海伦已经不能再看信了。

当特拉维斯找到父亲写给海伦的最后一封信的时候，他能看出来，那时候的理查德已经陷入了绝望。

信上这样写道。

写给一个幽灵：

现在没有什么好隐瞒的了，我们都知道，那天在雪松林疗养院里的其实不是你。

你在试图杀死我们的孩子那天就死了。

我今天把礼物交给你，你却将它重重摔碎的时候，我终于完全明白了。



我这些年来，一直都在幻想，欺骗自己说你有一天会回到我的身边，变回我最爱的那个海伦，但是我错了。

那个我爱的海伦已经死了。

我试图去回忆几年前刚和你结婚时的情景。

但是我却想不起来，我太累了。

我知道特拉维斯可以照顾好他自己，我准备去再看你一次，海伦。

永远爱你的理查德。

特拉维斯将信揪成一团塞进口袋，拔腿向500室冲去。

他知道之后发生了什么事。

那天下午，他和父亲要了一点零钱去玩弹子球，父亲很干脆地给了他，说是先回房间里休息一回，就一个人回了500室。之后，特拉维斯在游戏室里等了很久，父亲都没有去接他，于是，他只好一个人回去。

在他推开房门之后，父亲已经在房里上吊自尽了。

特拉维斯的眼眶突然灼热了起来，并不是因为悲伤，也不是因为感动，而是过去的伤口被扒开而流出的痛苦。

扒开伤口之后可怕的回忆也蜂拥而出，与现实重合在一起。

特拉维斯似乎回到了小时候，他刚从游戏室走出来，回到自己的房间里。他小心地推开旅馆简陋的房门，走进去，却没有听到父亲的声音，只有一间空旷的、没有任何家具的房间。他向里走了几步，仰起头来，看着就在自己面前的父亲的身体。

在理查德的脑袋上，向上延伸出一条麻绳，将他的整个身体都系在半空中，双脚随着门外吹来的微风不住摇晃。

“爸爸？”特拉维斯小心地叫道，“我赢了弹子球，我还剩下25分硬币……”

但是理查德没有回应特拉维斯，他的双腿仍然随着微风轻轻地摇动着。

“你想要这个硬币吗？”特拉维斯伸出一只手来，摊开在理查德双腿前，硬币被汗水浸的黏黏湿湿，看起来一点吸引力都没有，散发着可怜而又苦涩的光芒。

果然，除了晃动的双腿之外，没有任何人对他的话有所反应。

“爸爸？醒一醒啊……爸爸？”特拉维斯晃动着理查德的双腿，“求求你了，爸爸……”

“我没有睡着，儿子。”

理查德突然睁开眼睛，若无其事的表情和挂在脖子上的绳索形成了诡异的对比。

“爸爸？”

“你知道我不是睡着了，为什么你在这里站这么久？这是不对的，儿子。”

特拉维斯再度回到了现实之中，理查德的尸体就在离他几步的距离之外，睁大双眼盯视着他。

“儿子，你是时候该勇敢的面对真相了。”理查德低声说道，由于勒在脖子上的绳索，他的声音变得非常低沉，“你母亲和我……在天堂里等着你。”

一阵抽搐突然从理查德的身上传来，异于常人频率的抽搐。

特拉维斯痛苦地退后一步，他知道接下来要发生什么事，这段时间里他已经看得太多了，他不明白，为什么艾莉莎要让他经历这一切。

理查德的抽搐越来越剧烈，他的肤色渐渐产生着变化，外形也开始改变，最终，变成了一条身躯纠结在一起的巨型怪物。

特拉维斯没有选择的余地，他举起手中的枪，朝着那只怪物扣下了扳机。

怪物的口中喷出一阵血雾，接着颓然倒在地面上。

特拉维斯呆滞地注视着那具尸体，痛苦与压抑如此强烈地侵占了他的胸口，他又一次亲手杀死了自己的亲人，虽然那只不过是亲人的幻影而已，但是每次杀戮，都让他觉得充溢在心头的罪恶感更加沉重。

他甚至不知道，自己和那个屠夫到底有什么区别，或者，这就是艾莉莎所希望看到的吗？

魔法阵再度出现，特拉维斯快步走去，举起那个该死的三角体，他知道艾莉莎正在附近看着自己。

“为什么你要让我想起来这些？”特拉维斯晃动着三角体，在空无一人的房间里大声叫道。“出来吧！我已经拿到你想要的东西了。”

一个气息突然出现在他的背后，特拉维斯愤怒地扭过头去。

“你高兴了？你已经把我的父母都从坟墓里挖出来了，接下来呢？什么时候让我看看你病态的小脑袋里到底在想些什么？”

艾莉莎冷冷地盯着特拉维斯，这更加激起了他的怒气。

但是与此同时，意识再度在艾莉莎的操纵下慢慢地溃散开来。

4

没过多久，特拉维斯就从昏睡中清醒过来，房间不远处的地上有一个魔法阵，而魔法阵中，放着最后一块三角体。他小心地取出另外四块，将它们按照图案拼合在一起，最后一块碎片装上去后，奇妙的事情发生了。拼好的三角体开始慢慢旋转，就像是拥有自由意识一样，从手中渐渐浮起到半空之中，发出一阵强烈的光芒。

艾莉莎就在这个时候出现了，她轻轻走到那片光芒之中，伸展着身体接受光芒的沐浴，就像是在吸收着那股光芒所传递过去的力量。

不一会，她满意地放下双手，从特拉维斯的面前走过去，从容地穿过一扇被魔法阵所封印着的木门，消失在门的另一侧。

特拉维斯匆忙追上去，推开门之后，眼前是一片熟悉的场景。

不知不觉之间，他居然来到了羽衣草医院。

医院的大门大敞着，一个女人突然跳到他的面前，非常愤怒地指着他，那正是艾莉莎的母亲，现在的她看起来，就像是一条气急败坏的毒蛇。

“你做了什么好事！你破坏了符咒！现在她自由了！”

“我只是希望可以结束这一切，我想这也是她所希望的。”特拉维斯没有迟疑，径自朝医院之外走去，比起艾莉莎来，这个疯狂的老女人更加让他厌恶，不过或许她可以给自己一些建议。“我想离开这里，你能帮我吗？”

“你想离开这里？已经太迟了，在你做了那些事之后。”对方发出几声尖厉的笑声，好像在嘲笑着懵懂不觉的特拉维斯，“不过即使有你那些徒劳的帮忙，她现在也已经不能阻止我们了。”

她的声音再度高亢起来，露出了那个疯狂的神情。

“我们的仪式即将举行！而她，将要生下神来！”她举起一只手，指着特拉维斯背后的方向，“现在她来了……看看你都干了些什么吧！”

特拉维斯转过头去，在那个女人所指的方向——医院的大门——艾莉莎从中缓缓走过。

不，不是走过，她整个人漂浮在半空中，一股邪恶与愤怒的气息笼罩着她，在她经过的地方，地面、墙壁、树木……一切都纷纷绽裂开来，变成了碎片与粉尘，漂浮在天空之中。随着她的逼近，特拉维斯脚下的地面也开始发生了变化，地面就像是一层塑料膜般被拉扯起来，露出了下面彤红的铁丝。

铁丝的下面，就像镜子里那个世界一样，被铁锈和血迹所密布，散布着腥臭的气味。

那个女人早就不知道逃到了哪里，特拉维斯也回过神来，朝着和艾莉莎相反的方向逃去，身后的地面一片片剥落下来，灼热的炼狱就像是在不远处向他张开了大口，特拉维斯顾不得理睬那些遍布在整条街道上的怪物，他只是拼命地奔跑着，逃出艾莉莎所构建出的地狱。

时间和空间在她的操纵下似乎已经扭曲了，一片空阔到什么也没有的街道上，只有一座小小的房子矗立在前面，是整个世界惟一真实的存在。

特拉维斯冲了进去。

那间房子里，正在举行一个仪式。

Chapter 6 仪式

1

五个戴着面具的人围站在一个祭坛前，祭坛中，则是特拉维斯从火中救出的艾莉莎的本体。

“在这里见到你真让我有些惊讶……”一个似曾相识的声音响了起来，特拉维斯沿着声音望去，正在说话的是卡夫曼医生。“好吧，现在是时候该让她的爪牙睡一会了。”

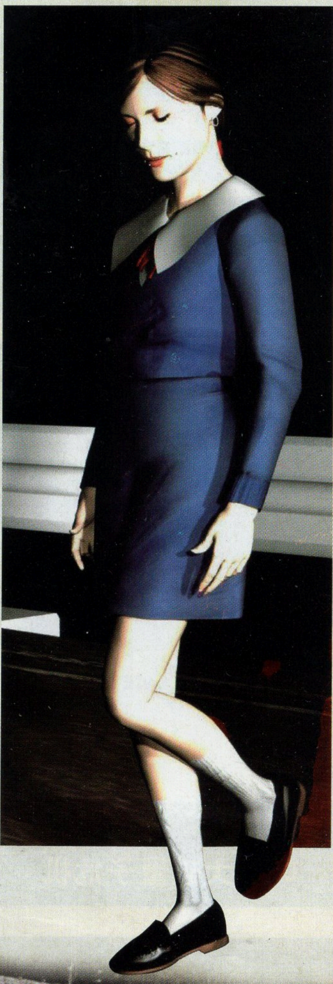
一片白色的药粉突然从周围喷了出来，嗅到药粉的刹那，全身的力量突然从特拉维斯体内消失，双腿随之瘫软。

特拉维斯意识模糊地躺在地面上。收拾了他这个妨碍者后，祭坛旁的人群开始忙碌起来，交谈声、哭叫声、咒骂声络绎不绝。

这就是那个女人所提到的仪式吧……特拉维斯茫然地注视着前方，勉强让自己开始迟钝的脑袋运作起来。

“她就要来了！我们现在就要立刻开始！”这是艾莉莎母亲的声音。

“别担心，达利亚。”卡夫曼正在尝试着安抚艾莉莎的母亲，“只要没有那家伙做媒介，她就没有任何力量源泉了。”



“妈妈？那是什么？”接下来是艾莉莎的声音，她开始哭叫起来。“好烫啊！”

“这是恶魔的笼子，把它的力量聚集在你身上，然后释放他吧，我们都将在地狱的烈火中燃烧！”

随着达利亚歇斯底里的叫喊声，一个巨大的魔法阵将特拉维斯带到了完全陌生的奇妙空间中，低沉的咆哮声从特拉维斯背后传来。

站在那里的，是一个巨大无比的怪物……它赤红的眼睛盯着特拉维斯，浑身上下充满了杀气。

特拉维斯明白，这是一个真正的恶魔，和之前自己所遇到的怪物根本不是一回事。

它的一根指头，就足够要了自己的小命。

特拉维斯毫不犹豫地掏出枪来，朝着那个恶魔打了一梭子。但是这巨大的伤害对它来说似乎不过是挠痒痒罢了，恶魔伸出手摸了摸被击中的地方，加快速度朝特拉维斯冲来。

特拉维斯慌忙闪身躲过，恶魔所打中的墙壁留下了一个深深的凹痕，挨上一下可不是开玩笑的。

虽然身手还算灵活，但是特拉维斯知道自己不能光靠躲避来解决目前的难题，一旦开始躲避，仅存的勇气就将完全丧失，变得只敢不停地躲啊逃啊，像只老鼠般被邪恶的猫玩弄。而且，他的体力总会开始衰竭，而那个时候，就只能乖乖地迎接死亡的到来。

特拉维斯绝对不会让这种事情发生，他已经做了那么多事，好不容易想起了关于父母的真相，眼看着一切就快要走向结束，怎么能在这种时刻退缩。

不管是什么可怕的敌人，都不过是潜意识中幻想出来的东西罢了，只要知道它到底意味着什么，就完全不值得害怕。

就像屠夫一样。

现在已经不是因为害怕而不敢正视自己的过去的时候了，特拉维斯紧紧地握住拳头，汗珠顺着他的额头一点点滴下来。

他必须要想起来，那些被深深隐藏的记忆。

充满了恐惧与罪恶的记忆。

之所以这些怪物仍然在他的眼前出现，都是因为他不愿意接受真正的自己，不愿意回忆起自己曾经犯下的罪孽，做过的事情。

但是这些事情是瞒不过内心的，深藏在内心中的那些黑暗，最终衍生出了遍布于寂静岭的恶魔。所以丽莎才可以安然无恙地在寂静岭中行走，因为这一切都是特拉维斯自己幻想出来的产物，只有他自己才能看到。

没错，寂静岭中那股神秘的力量，会让一切罪恶都从内心中具象化出来，而现在，特拉维斯所看到的一切，都是因为他自己曾经犯下的罪恶而遭到的惩罚。

特拉维斯已经全部都想起来了。

他恨海伦，但也爱着海伦，当他的爱不被接受的时候，他创造出了那个可怕的屠夫，他还曾经杀死汽车旅馆的一个工作人员。

屠夫并不是他对海伦憎恨的产物，压根就是特拉维斯自己。而这只恶魔，也是因他在小镇中的杀戮，他的仇恨和愤怒凝注而成。

过去的一切在特拉维斯的面前越来越清晰，海伦的虐待，理查德的懦弱……

越来越深厚的恨意，渐渐开始麻木的心灵……一切都清晰无比地重现在特拉维斯面前。

他是一个犯下了巨大罪恶之后，又将它们全部忘记的罪人。

在特拉维斯开始为过去的罪恶而忏悔的同时，三角体弗拉洛斯突然出现在特拉维斯和恶魔之间，如同第一次将它拼好那个时候，散发出一阵强烈的光芒，先前还在嚣张的恶魔在这强光的照射之下，开始痛苦地扭动着自己的身体，最终化为一团粉末消失在光芒之中。

杀死了恶魔之后，那股神奇的光芒仍未消失，而是向着正在举行仪式的祭坛射去，阻止了仪式的继续。

在这强大的力量之下，几个蒙面人纷纷落荒而逃。光芒最终汇聚成一条红色的光流，轻轻注入了艾莉莎的腹中，伴随着一声婴儿的啼哭声，最终消失不见。



在艾莉莎的身体上，出现了一个散发着阵阵光芒的婴儿，打破了堕天使召唤仪式的纯洁的婴儿。

2

不远处，就是那辆已经停了太久的卡车。

特拉维斯在寂静岭外的那条公路上不紧不慢地迈着步子，阳光透过云层直射在他的脸上，浓雾已经褪去，充满生机的植物与湛蓝的天空再度显露出来。在恶魔消失之后，寂静岭的一切都恢复了原样，那些曾经困扰着特拉维斯的怪物宛如烟雾一般消失殆尽，就像是从来不曾出现过一样。

直到那时，特拉维斯才见到了真正的寂静岭，一个平静、简单而又清冷的普通小镇，他小时候曾经出生、生活的地方。那里的街道上没有走着任何怪物，通往镇外的公路也没有被巨大的力量所截断。在那里曾有过他的家，有过他的童年，充满痛苦，但也让人悲伤……

特拉维斯回过头去，最后看了一眼远处的寂静岭，钻进卡车之中。

倒视镜里又映出了艾莉莎的身影，只是这一次，她的怀中抱着一个婴儿，特拉维斯知道，这是她向自己表达谢意的方式。

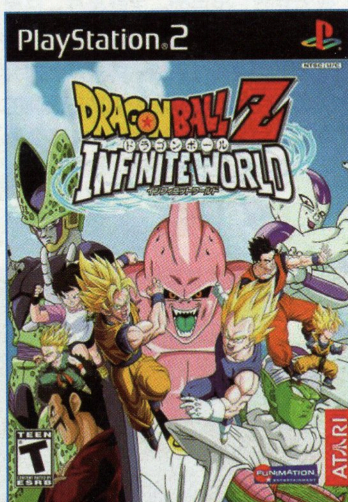
轻轻伸手按下了码表的归零按钮，特拉维斯的脸上终于露出一丝释然的笑容。过去的一天就像是一场噩梦，但是，在经历了这场噩梦之后，他终于可以和过去的一切告别。他会永远记住父母，记住那个并不美满的童年，但他不再会憎恨，也不会遗忘，因为那些将是他最宝贵的回忆。

完



PS2专辑发售表

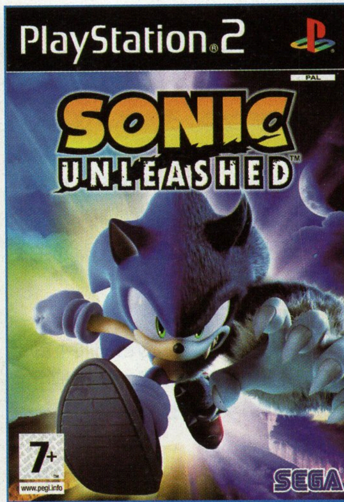
	日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年11月	11月4日	玩具军人 倒霉战士	Army Men：Soldiers of Misfortune	DSI Games	动作	19.99美元
	11月4日	007 大破量子危机	James Bond：Quantum of Solace	Activision	动作射击	39.99美元
	11月4日	历史频道 南北战争 秘密任务	History Channel Civil War：Secret Missions	Activision	动作射击	39.99美元
	11月4日	龙珠Z 无限世界	Dragon Ball Z：Infinite World	Atari	格斗	39.99美元
	11月4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar：Escape 2 Africa	Activision	动作	39.99美元
	11月4日	怪物博物馆	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	29.99美元
	11月4日	NHL 09	NHL 09	EA	体育	39.99美元
	11月4日	秘密特工	Secret Service	Activision	动作射击	39.99美元
	11月6日	摔角天使 生存者2	レッスルエンジェルス サバイバー2	Trifirst	体育	6800日元
	11月9日	美国职业摔跤联盟2009	WWE SmackDown！ vs. Raw 2009	THQ	体育	39.99美元
	11月16日	肖恩怀特滑雪	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	体育	39.99美元
	11月17日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	39.99美元
	11月18日	超级闪电狗	Bolt	Disney	动作冒险	39.99美元
	11月18日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	39.99美元
	11月18日	冬季运动会2	Winter Sports 2：The Next Challenge	Crave	体育	19.99美元
	11月20日	恋姬无双	恋姬无双	Yeti	文字冒险	6800日元
	11月20日	恋爱少女与守护之盾	恋する乙女と守护の盾	Alchemist	文字冒险	6800日元
	11月27日	紫之焰	紫の焔	Idea Factory	文字冒险	6800日元
2008年12月	12月4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	6980日元
	12月9日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	39.99美元
	12月18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	6800日元
	12月18日	Fate/无限代码	Fate/unlimited codes	Capcom	格斗	6980日元
	12月31日	使命召唤 战火世界	Call of Duty：World at War	Activision	主视角射击	39.99美元
2009年1月	1月29日	银河天使Ⅱ 永劫回归之刻	ギャラクシーエンジェルⅡ 永劫回归の刻	Broccoli	文字冒险	7800日元
2008年	预定	永恒大陆 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	SystemSoft Alpha	角色扮演	6800日元



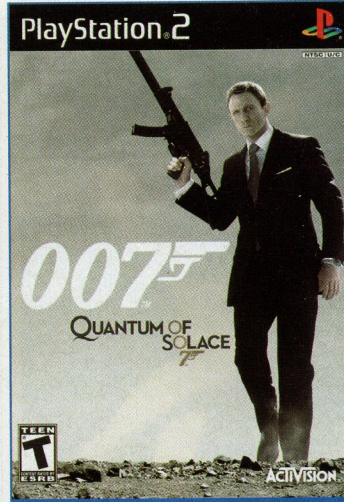
龙珠Z 无限世界



极品飞车 秘密行动



索尼克 释放



007 大破量子危机

PS2专辑DVD 金曲MV大合集 Vol.6

CONTENTS

歌曲出处	歌曲名	歌曲长度	珍藏度
女神异闻录Persona4 OP	Pursuing My True Self	01: 20	★★★★☆
战国BASARA2 英雄外传 OP	BLADE CHORD	01: 80	★★★☆☆
舞~乙HiME 少女舞斗史!! OP	Valkyrja	02: 00	★★★☆☆
女神异闻录Persona 3 FES OP	P3 fes	01: 30	★★★★☆
SD高达G世纪 战魂 OP	もうひとつの未来~starry spirits~	02: 00	★★★☆☆
超级机器人大战Z OP	Crest of "Z's"	04: 08	★★★★☆
超级机器人大战Z ED	Cosmic Dance	02: 20	★★★★★
超级机器人大战Z 收录曲	キングゲイナー・オーバー	01: 30	★★★☆☆
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 OP	讴う丘~Harmonics FRELIA~	02: 20	★★★★★
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 OP	My Silly Days	01: 40	★★★☆☆
I"s Pure OP	二人のI''s~i will follow~	01: 70	★★★☆☆
银河天使2 绝对领域之门 OP	Wing of Destiny	01: 90	★★★☆☆
Simoun 异蔷薇战争 OP	あたしのすべて ~Die for you~	01: 40	★★★☆☆
惊爆草莓 OP	Sweetest	01: 90	★★★☆☆
摔角天使 生存者 OP	Starry Eyes	01: 90	★★★☆☆
.hack//G.U.Vol.2 思念之声 OP	峻岭の彼方	01: 90	★★★★☆
.hack//G.U.Vol.3 漫步之速 OP	八相幻想	01: 70	★★★★☆
REC 甜蜜声优 OP	Cheer! ~まつかなキモチ~	01: 20	★★★☆☆
荒野兵器5 ED	Crystal Letter	01: 90	★★★☆☆
传颂之物 逝者的摇篮曲 ED	キミガタメ	02: 70	★★★★☆
太鼓之达人七代目 收录曲	魔法のコトバ	04: 10	★★★★☆
女神异闻录Persona 4 ED	Never More	02: 00	★★★★☆
龙珠Z 电光石火 NEO OP	CHA-LA HEAD-CHA-LA	01: 90	★★★☆☆



全部中日（英）双语字幕！

注：《峻岭の彼方》和《八相幻想》无字幕

PS2专辑
Vol.6
ALL About PlayStation2 You Wish To Know
□○△×

年鉴完结号

大受好评的PS2至尊年鉴也迎来完结号！
收录从2007年9月至2008年9月的PS2注目游戏，为PS2“所有的游戏在此集结”的雄心壮志划上完美句号！

金曲MV大合集 Vol.6

DVD光盘收录23首PS2相关金曲的MV！
全部采用中日（英）双语字幕，用心打造PS2最后的华美乐章！

更多精彩大放送

收录《女神异闻录 Persona4》、《寂静岭 起源》两大力作的剧情小说，此外尚有PS2年度游戏销量榜、PS2大作名人谈等精彩内容！

ISBN 978-7-88578-155-2


本手册随盘附赠不能单独销售

PS2专辑光盘定价：25 元